Novitet: Xbox 360 sekcija – Prey, Oblivion

januar 2007. | 7. broj

PLAY!

ATI
KLAN RUR
EXTREME COMPUTER CORNER
COMPUTERLAND

VLC, Video Editovanje

PREVIEW:

WoW: The Burning Crusade

9dragons

REVIEW:

Rise of the WitchKing

Heroes of the Annihilated Empires

Top Spin

IGRA GODINE 2006

Review: Dead or Alive film

ZAVIRITE U KOMŠILUK

DESPERATE HOUSEWIVES™
The Game

U PRODAJI ZA PC

Biti loš nikada nije izgledalo bolje!

Touchstone Television

bvg NOVA VISTA GAMES

PC CD

© Touchstone Television

Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

EXTREME COMPUTER CORNER

Uvodnik

PLAY, GODINA DRUGA

Ne, zapravo, verovatno bi trebalo da još uvek bude prva godina PLAY-a (jer se računa 12 meseci od datuma izlaska), ali je lepo reći da imate magazin koji je izlazio tokom 2006. i sada izlazi tokom 2007., zar ne? Kada bismo imali štampano izdanje i pratili sva pravila, onda bismo, nakon tih 12 brojeva, pisali i ono "Godina II", ali pošto je to sada pase (dajte crticu na "e"), nećemo to raditi.

Međutim, ono što je mene iznenadilo, posmatrajući završetak godine, jeste to što se ljudi nešto nisu baš pretrgli da jedni drugima stave do znanja da je Nova godina tu. Da nije okićenih ulica (oko kvaliteta kićenja ne mogu ovom prilikom), sumnjam da bi neko znao da je 31. decembar tako blizu (osim naravno putem pogleda na kalendar, ali to "nije fora"). Takođe, rekordan broj ljudi je novu godinu slavio u toplini svoga doma ili na nekim zatvorenim žurkama, uz naravno određeni broj onih koji su bili na Trgovima. Izgleda da ove godine žurke po klubovima i kafanama nisu baš bile u fokusu ljudima. Možda to ima veze sa onim kreditima za letovanje koji su se uzimali kao nezdravi, pa sad kad treba da vratite tih stotinak evra duga, a još biste da potrošite najmanje isto toliko za sebe i voljenu osobu, nije baš "za zezanje".

Što se samog PLAY-a tiče, mi nastavljamo dalje našom projektovanom uzlaznom linijom, a za 2007. godinu zaista planirano veliki broj noviteta. Već od ovog broja u prilici ste da vidite jedan od njih, a to je ubacivanje još jednog konzolnog sistema u opise igara za ovu platformu, a to je – Xbox 360. Trebalo bi da, posredstvom distributera raznoraznog zabavnog softvera, nove igre za Xbox 360 dobijamo redovno, što će nam obezbediti i zaista aktuelne i zanimljive opise.

Ne znam šta još da vam kažem, osim da vam čestitam srećnu Novu godinu, sve praznike koji su iza nas i pred nama, i poželim puno zdravlja, sreće i veselja u godini pred nama. A mi ćemo se već potruditi da vas obradujemo i još ponečim, nekim novim takmičenjem, nagradnom anketom, proširenjem rubrika, štampanim izdanjem na proširenom broju strana... videćemo već.

TOP 5

1. Dead or Alive film – Nikola Dolapčev se potrudio da napravi jedan jako kvalitetan tekst oko Dead or Alive filma, koji se snima i uskoro bi trebalo da krene da se daje u bioskopima, moguće i kod nas. Kakvi su njegovi utisci, obavezno pogledajte, ako ništa a ono zbog Holi Valas i Džejmi Presli.

2. Xbox 360 – Ovaj Top 5 ne odnosi se na neki tekst specijalno, već na kompletno prisustvo Microsoft-ove konzole u našem časopisu. Od ovog broja, pa nadalje, trudićemo se da Xbox 360 bude podjednako zastupljen u magazinu kao i Sony sa svojim platformama, a vremenom ćemo pokušati da obogatimo situaciju i Nintendom, no otom potom.

3. 9dragons – Još jedan zanimljiv naslov, barem sudeći po onome što smo bili u prilici da vidimo, očekuje nas u 2007. godini. Luka Zlatić potrudio se da napiše preview sa svojim utiscima, pa vi pogledajte kako je sve to ispalo.

4. Igra godine – 2006. godina je iza nas, vreme je da se proglase najbolji naslovi odnosno ostvarenja u proteklom periodu. Mnogo je konkurenata i pretendenata za najbolje pozicije, ali samo jedna igra može poneti laskavu titulu najkvalitetnije. Koja je to igra? Pročitajte u našem tekstu.

5. Bomberman – Bomberman je sigurno lik odnosno igra kojoj ne treba puno predstavljanja. PSP kao da je stvoren i za ovaj tip igara, pa smo jedva čekali da vam predstavimo "Bombija" i za Sonijev portabl uređaj. Kako je on tu ispao, saznajte u tekstu.

IMPRESUM

Broj 07 – januar 2007.
Izlazi jednom mesečno
Cena: besplatno

Glavni urednik:
Milan Đukić

Redakcija:
Nenad Dimitrijević
Miloš Hetlerović
Nikola Nešović
Vladimir Kosić
Nikola Dolapčev
Srđan Bajić
Uroš Miletić
Saradnici:
Luka Zlatić
Stefan Marković
Ivan Ognjenović
Vukašin Stijović

Lektor:
Petar Starović

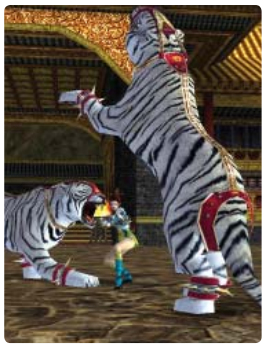
Kontakt:
PLAY! magazine
Beograd
redakcija@play-zine.com
www.play-zine.com

Dizajn i prelom:
Jasmina Radić

Asistent prelamača
Miroslav Jović

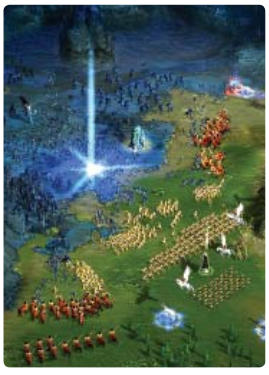
14 9 dragons

Igra 9 dragons od sredine januara može se igrati u vidu javnog i otvorenog beta testa. Mi smo je čekirali za vas, kako bismo bili sigurni da je to naslov koji vredi odigrati. Proverite šta smo zaključili.



37 HotAE

Heroes of the Annihilated Empires je najnoviji naslov čiji vam review „poklanjamo“. Kolega Luka Zlatić izneo je svoje utiske, pa obavezno proverite kakvi su.



34 Rise of the Witch-King

Lord of the Rings: Battle for middle-Earth II: Rise of the Witchking je verovatno najduže ime neke igre koje pamtite. U pitanju je dodatak za popularni real time strategy naslov koji poseduje Lord of the Rings tematiku.

SADRŽAJ

3	Uvodnik
4-5	Sadržaj
6-8	Techware
9-12	Flash
13	13th page
14 - 15	Preview: 9dragons
16	Preview: Vanguard
17- 21	Preview: The Burning Crusade
23 -25	Preview: Silverfall
26	Xbox360: Prey, Oblivion
29 - 33	Game of the Year 2006
34 - 35	Review: Rise of the WitchKing
37 - 39	Review: Heroes of the Annihilated Empires
40 - 41	Review: Top Spin
42	PSP: Bomberman
45 - 48	Movie: Dead or Alive
50-51	Software: Video konvertovanje
52	Software: VLC
54-56	Hardware: X1950XTX
57 - 59	Hardware: EN7600GT vs X1800GTO
60	Hardware: Benq FP93GX
61	Hardware: Zboard Gaming Keyboard
62-63	Hardware: Logitech revolucija
64-65	Hardware: GeForce 8800GTS
66-68	Hardware: ASUS 7950GT i 7900GS Top

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.

Silver – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.

Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

54 Best of 2006

Pogledajte šta nam se od hardvera izuzetno dopalo u 2006. godini i pročitajte neke od reviewova iz tog perioda. U pitanju su reprinti već postojećih tekstova pa nemojte da vas to zbuni.

16 Vanguard

Vanguard bi trebalo da bude prilično zanimljivo izdanje. Da li se i naša redakcija sa tim slaže?

BFG GeForce 8800

BFG GeForce 8800 je trenutno jedno od najjačih grafičkih rešenja uopšte, i samim tim, prirodno, najjače rešenje sa GeForce 8800 tehnologijom uopšte. Tačna oznaka je 8800GTX, a ovo je prvi model koji poseduje različito hlađenje od referentnog nVidijinog. Zahteva napajanje od čak 450W koje može da isporuči 30 ampera na granama od 12 volti. Za razliku od standardnog 8800 modela koji košta oko 600 evra, ova kartica staje čitavih 800, pa je sigurno reći da, kao i uvek, brzina ima svoju cenu.

AMD-ov odgovor tek u martu

Kada već govorimo o GeForce 8800 kartici, valja reći da AMD (nekadašnji ATI) takođe planira svoj odgovor na Direct X 10 procesor iz nVidie, ali da on neće ugledati svetlost dana sve do marta. Poslednja varijanta pati od određenih problema koji nisu bezazleni, iako nije poznato koji su to tačno problemi, tako da se zvanično predstavljanje čipa očekuje početkom marta, nedelju dana pred CeBit koji se održava od 9. do 15. marta 2007. godine.

Dell 27“

Tokom ove godine Dell je najavljivao 27” monitor za entuzijaste, iako nijedan proizvođač nije proizvodio 27” panele. Međutim, stranica sa informacijama o dvadesetoinčnom Dell 2007WFP monitoru je osvežena “novom” slikom proizvoda. Greška ili ne, slika koja se pojavila nije predstavljala taj monitor, već najverovatnije novi 27” čija je slika greškom okačena. Dellov predstavnik u razgovoru sa sajtom DailyTech je objasnio da je u pitanju slika iz uputstva za nadolazeći W2707C model (“C” označava LCD TV). U svakom slučaju, očekuje se predstavljanje novog modela na nadolazećem CES-u sledeće nedelje.

ASUS WL-500W SuperSpeed N Wireless ruter

AsusTek je izbacio WL-500W SuperSpeed N Wireless ruter, koji u kombinaciji sa eksternim hard diskom može biti iskorišćen za dizanje fajl servera, ili print servera u kombinaciji sa štampačem. Za potrebe fajl servera drajv mora biti formatiran kao FAT32 (tada ste ograničeni na 137GB) ili ext2 (mada Windows ne vidi Linux particije). Deljenje se vrši preko Sambe ili FTP-a. Kao nedostatak može se navesti potreba za instalacijom Download Manager (podržava FTP, HTTP i BitTorrent) softvera čime se ograničava broj podržanih operativnih sistema, pa bi bolje rešenje bio web-based interfejs. Ruter podržava apdejtovanje firmvera.

Antec Ninehundred kućište

Kompanija Antec je poznata po svojim gaming kućištima, ali je sa modelom 900 napravila još jedan iskorak. Ovo relativno veliko kućište za svoju klasu donosi puno novina, među kojima su najznačajnije dva 92mm ventilatora napred, kao i ogroman ventilator na gornjoj strani. Zanimljivo je i da je napajanje postavljeno na dno kućišta kako bi se lakše povezali kablovi i obezbedio bolji protok vazduha. S obzirom da su svi konektori sa prednje strane pomereni na gornju ploču, ovo kućište će biti idealno za one koji svoj računar drže na podu.

Gigabyte H663

Tweaktown.com je objavio prikaz Gigabyte H663 home theater računara. Ovaj centar kućne zabave sadrži Gigabyte GA-8I945EF-RH ploču sa Intel 945G Express i Intel ICH7-DH čipsetu. Grafika je integrisani Intel GMA950, ali postoji dodatak u vidu Gigabyte GC-AD-D2EF-RH adaptera sa DVI i S-Video izlazima. Za zvuk se brine Realtek HD čip, glavni procesor je Pentium D na 3 GHz a optički uređaj je Matshita DVD-RAM SW-9585. Napajanje je eksterno od 220W, a uz wireless tastaturu i daljinski upravljač, čini se da vaš multimedijalni ugođaj može da počne.

Saradnja Microsofta i Forda

Proizvođač automobila Ford i softverski gigant Microsoft najavljuju saradnju koja će rezultovati automobilima sa ugrađenim kompjuterima baziranim na Windowsu. "Sync", nova linija softvera, može da pomogne vozačma na razne načine: kontrola handsfree telefona, skidanje multimedije, automatska navigacija i e-mail. Zvanična objava saradnje se očekuje na North America International Auto Show sajmu u Detroitu koji se otvara 6. januara. Bill Gates najavljuje da će automobili u budućnosti imati mogućnost prepoznavanja glasa, elektronske kalendare, HD ekrane, kamere i navigacione sisteme koji zavise od stanja puta i saobraćaja. Dolazeći Sync projekat bi to sve trebalo da centralizuje i standardizuje.

MP3 plejer veličine kreditne kartice

Walletex je odlučio da razvija novi prenosni uređaj baziran na svom prenosnom flash drajvu pod imenom Wallet Flash. Ime je, jasno, dobio po tome što staje u novčanik na mesto gde vam obično stoje kreditne kartice. Walletex tako planira da napravi MP3 plejer sa USB 2.0 priključkom koji će pored slušanja muzike služiti i za punjenje baterije, a tu je i audio izlaz. Uređaj se na tržištu očekuje tokom juna ove godine, kapacitet će se kretati od 128MB do 2GB a još nema nagoveštaja o ceni.

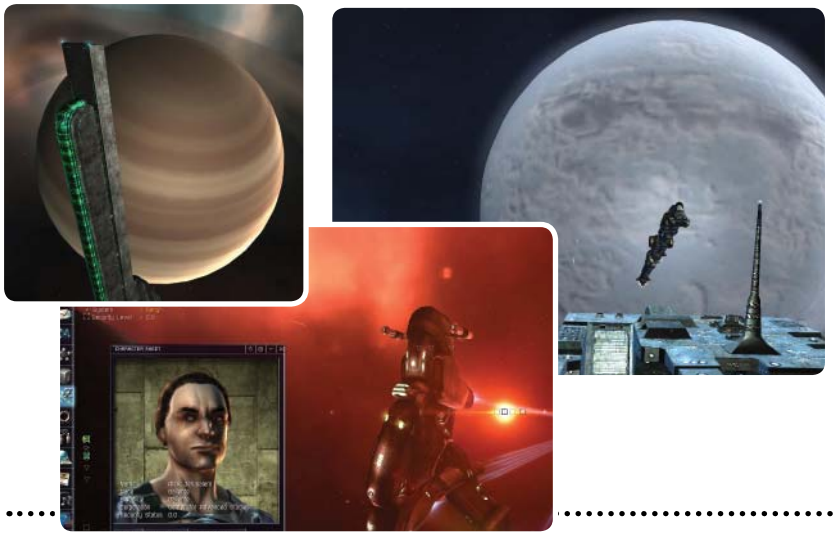
Treći Sony Playstation 3 model

Sony najavljuje treću varijantu svoje PS3 konzole za ljude kojima nije potrebna samo gejming mašina već i sveobuhvatni kućni multimedijalni centar. Novi model će biti fokusiran na reprodukciju digitalnih medija umesto na igranje, sadržaće antivibracione mere, 512 MB XDR memorije, naprednije napajanje i dva HDMI konektora radi razdvajanja audio i video komponente. Nova varijanta će takođe posedovati novi dizajn koji će se vrlo verovatno razlikovati od postojećih modela. Sony naglašava da će sve igre koje rade na slabije dve varijante identično raditi i na najjačoj.

SONY

Najbolji MMORPG na mmorpg.com

Kako to obično biva, pred kraj godine je vršeno glasanje za najbolje MMORPG igre 2006. godine. Vodeća bitka vođena je između World of Warcraft i EVE Online, a u skladu sa glasovima publike, napravljena je i finalna lista. Ovo je nezavisna i nezvanična finalna lista, pa je uzmite sa rezervom ako ćete je negde citirati, ne zato što je WoW bolji od EVE i obrnuto, već prosto zato što tako treba :) Naravno, lista je sa mmorpg.com.



Najbolja grafika
- 61% EvE online
- 23% Everquest II
- 15% World of Warcraft

Najbolji PvE
- 52% EvE online
- 47% World of Warcraft

Najbolji PvP
- 74% EvE online
- 25% World of Warcraft

Najbolja priča
- 51% EvE online
- 24% World of Warcraft
- 23% Ryzom

Najbolja igra
- 67% EvE online
- 33% World of Warcraft

12 najočekivanijih igara u 2007. godini

ComputerAndVideoGames napravio je listu najočekivanijih igara u 2007. godini. Lista je prilično interesantna i za sve igre sa ovog spiska sasvim sigurno ste čuli, što će reći da je vreme da polako krenete da se spremate za upgrade računara kako biste sve ove naslove dočekali „sa osmehom".

1. Crysis
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
3. Spore
4. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
5. Hellgate: London
6. Warhammer Online: Age of Reckoning
7. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
8. Unreal Tournament 2007
9. Half-Life 2: Episode Two
10. Enemy Territory: Quake Wars
11. Bioshock!
12. Supreme Commander

Burning Crusade GOLD!

Blizzard je doneo i zvanično obaveštenje da je dodatak za World of Warcraft - The Burning Crusade, i zvanično GOLD! To znači da ćete zaista na vreme, 16.1.2007. godine, moći da se dokopate svoje kopije i isprobate Blood Elfove i Dranei-je u novim zadacima i misijama koje vas očekuju. Ne zaboravite, domaći distributer Vivendija, ComputerLand, organizovao je specijalnu prodaju na odabranim lokacijama gde će se Burning Crusade prodavati od ponoći između 15. i 16. januara, a najbrži će dobiti i neke lepe poklone. U drugim maloprodajim objektima BC će se prodavati od 16. januara u podne!

ESWC PC igre

Organizacioni komitet Electronic Sports World Cup-a danas je objavio listu šest PC igračkih naslova koji će se igrati na prestojećem ESWC 2007 turniru u julu sledeće godine u Parizu. Lista izgleda ovako:

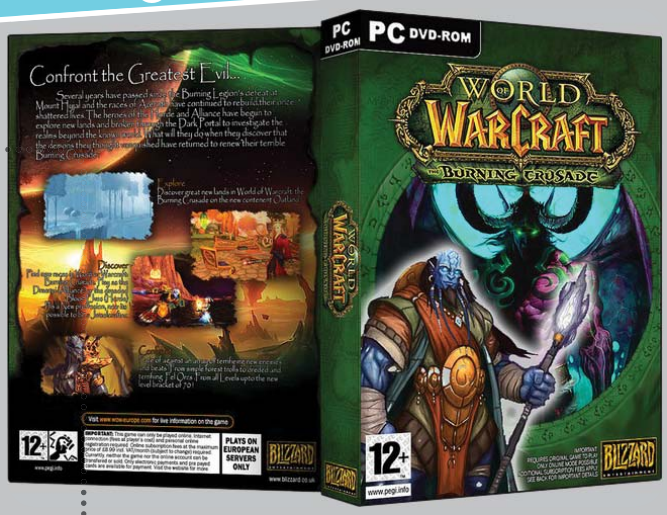
- Counter-Strike 1.6, Counter-Strike 1.6 Women (© Valve Software) - Taktička i team-play pucačina iz prvog lica, igraće se 5vs5 sa trenerom (coach).
- Warcraft III : The Frozen Throne (© Blizzard Entertainment) - Real Time Strategija, igra se 1vs1.
- Pro Evolution Soccer 6 (© Konami) - Simulacija fudbala, takođe se igra 1vs1.
- Trackmania Nations ESWC (© Nadeo)
- Simulacija vožnje specijano dizajnirana za ESWC, igra se 1vs3 u trkama.
- Quake 4 (© ID Software)
- Pucačina iz prvog lica gde je akcenat bačen na umeće u 1vs1, a tako će se i igrati na ESWC-u.

Svi turniri su otvoreni za oba pola sem CS 1.6 Women, on je rezervisan samo za ženski pol. Pravila, preliminarni i veliko finale formati turnira će kasnije biti objavljeni.

S.T.A.L.K.E.R. datum izlaska

Pet godina posle objavljivanja igre, THQ je objavio i datum izlaska igre - 16. Mart 2007. S.T.A.L.K.E.R Shadow of Chernobyl je pucačina iz prvog lica koja vam pruža brzu i snažnu borbu, gde se borite protiv opasnih i pametnih neprijatelja sa velikim setom oružja uz mogućnost kontrolisanja različitih mašinerija...

Gde nabaviti Burning Crusade kod nas?

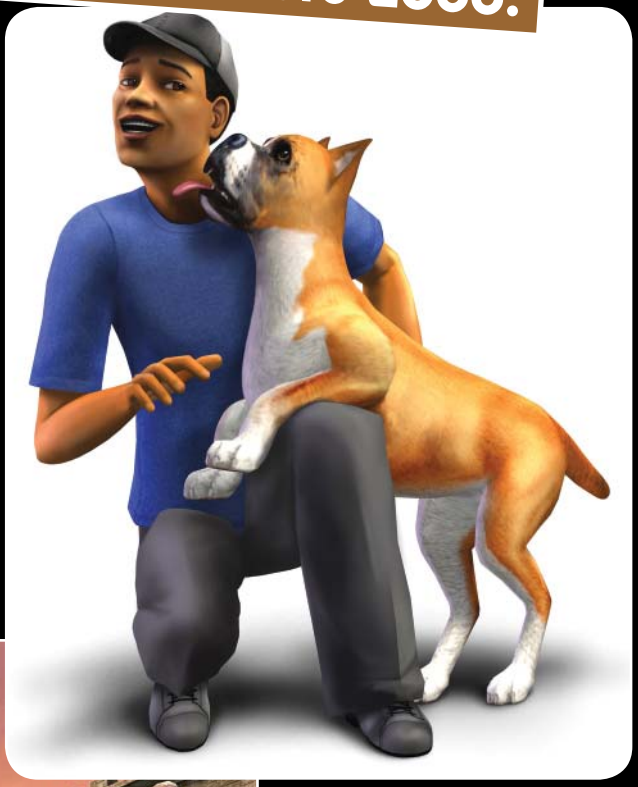


Iz zanimljive priče oko toga gde nabaviti The Burning Crusade i kada, izrodilo se nešto još interesantnije. Mikica, glavni čovek Complanda, javio se na KlanRUR forumu, kako bi obavestio sve zainteresovane da prodaja Burning Crusade-a počinje 16.1.2007. godine. Međutim, ono što je još zanimljivije jeste da će u odabranim prodavnicama prodaja početi 15. u ponoć, odnosno na prelazu između 15. i 16., a da će za najbrže biti obezbeđene i nagrade.

Ove specijalne prodavnice su ComTradeshopovi u Golsvordijevoj 38 i Obilićevom Vencu 21, kao i shopovi u Čačku i Novom Sadu (Gradsko šetalište BB i Bulevar Mihajla Pupina 6). Prodaja će se vršiti i u Millhouse Computers, Obrenovićeva 7 u Nišu i VODACOMP-u u Maksima Gorkog 14, Subotica.

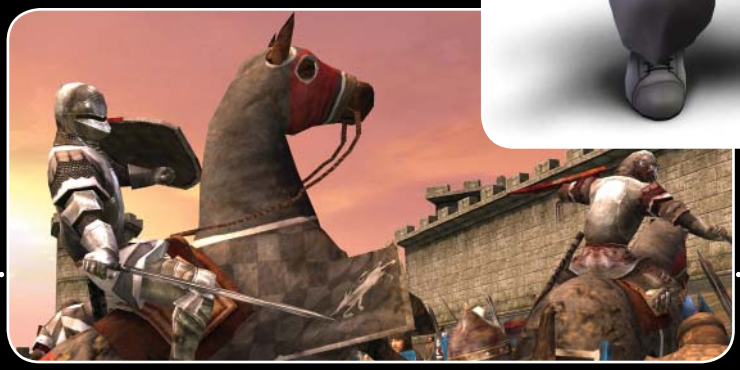
Ako vas interesuju brojevi telefona i drugi detalji, kao i spisak prodavnica koje će imati Burning Crusade od 16.1. u podne, krenite put Compland sajta, posvećenog ovom dodatku za World of Warcraft koji je na adresi www.compland.co.yu/games/wowbc/gde_kupiti.html

Najprodavanije igre u decembru 2006.



Kao i uvek, evo liste najprodavanijih igara na teritoriji Severne Amerike u proteklom mesecu. Situacija je redovna, tri Sims igre, tu je i World of Warcraft, ali Carsa Radiator Springs Adventures zaista je iznenadio sve. Tu je i Deal or No Deal kao iznenađenje, a sve druge igre su naravno manje više očekivane.

1. The Sims 2 Pets Expansion Pack - Electronic Arts- $27
2. World Of Warcraft - Vivendi - $20
3. Cars Radiator Springs Adventures - THQ - $17
4. The Sims 2 - Electronic Arts - $37
5. Deal or No Deal - Global Star Software (Take 2) - $20
6. MS Flight Simulator X Deluxe - Microsoft - $64
7. Medieval II: Total War - Sega of America - $48
8. Battlefield 2142 - Electronic Arts - $38
9. The Sims 2 Happy Holiday Stuff - Electronic Arts - $15
10. MS Flight Simulator X - Microsoft - $41



Vaporware 2006. godine

Kao i mnogo puta do sada, titulu Vaporware (ukratko, softvera koji je najavljivan ali se nikada nije pojavio), odneo je Duke Nukem Forever. DNF je iznova osvojio najveći broj glasova, a Scott Miller iz 3D Realmsa takođe DNF polako shvata kao šalu i kaže - "Zahvaljujući velikom uspehu shootera Prey, naše druge igre za koju nam je trebalo 10 godina da je završimo, možemo da priuštimo još pet opuštenih godina razvoja DNF-a".

KUDA IDU STARI RAČUNARI?

Američka Nacionalna Koalicija za Reciklažu procenila je da će do kraja 2007. godine samo u Americi broj zastarelih računara stići do 500 miliona. Sve veći problem razvijenih zemalja je – kuda sa njima?

Budući da svaki računar, a pogotovo monitor, sadrži u sebi mnogo toksičnih materijala, odlaganje na otpad ne dolazi u obzir. U svakom CRT monitoru, na primer, ima oko dve kile olova, koje je, da bi se ubilo zračenje, pomešano sa fosforom. Smeštanjem ove opreme na standardne otpade dolazi do opasnosti od zagađenja vode i zemljišta, te su zbog toga neke američke države donele zakon koji zabranjuje te postupke. Čak i kad ne bi bilo opasnosti od zagađenja, otpad bi zauzimao sve više prostora.

Jedan način rešavanja problema jeste reciklaža računara. Glavni problem ovde je što se ceo proces radi ručno, čekićem i sličnim alatima. Radnu snagu treba platiti, a profit je previše mali da bi pokrio troškove. Iz računara su se do pre desetak godina mogli izvući mnogi skupi metali i materijali, ali kako su komponente sve minijaturnije, tako je i sve manje isplativosti u radu. Reciklaža monitora, se, na primer, naplaćuje. Dodatni trošak je briga o toksičnim materijalima koji se dobijaju rastavljanjem monitora. Ipak, mnogim kompanijama cena reciklaže ne predstavlja problem, imajući u vidu prostor koji stari monitori zauzimaju, kao i kazne sa kojima se suočavaju ako svoje monitore odlože na neprihvatljiv način. Poseban problem pri reciklaži predstavljaju hard diskovi. Disk se nikada ne može kompletno obrisati, pa je rizik i strah od krađe podataka uvek prisutan, te se zbog toga velikim kompanijama baš i ne sviđa ideja o reciklaži i ponovnoj upotrebi diskova.

Budući da je mnogim zemljama u razvoju oprema, koju visoko razvijene zemlje odbace, veoma korisna, pojavile su se firme i organizacije koje sakupljaju stare računare i preprodaju ih dilerima u banana-zemljama. Ove kompanije su bukvalno zatrpane starim monitorima, kojih je sve više, pogotovo od kad su LCD monitori, 2003, premašili broj prodatih CRT monitora u istoj godini. Takođe, mnogi ispravni monitori se odbacuju kupovinom novih, modernijih. Budući da je popravka monitora u Americi, na primer, veoma skupa, pre svega zbog radne snage, neke kompanije šalju neispravne računare na popravku u male zemlje, gde je radna snaga skoro pa besplatna, te ih potom prodaju kao ispravne proizvode.

2004. godine osnovana je svetska Asocijacija za Popravku, Reciklažu i Iskorištenje (WR3A). Neprofitna asocijacija bavi se trgovinom stare, ali obavezno ispravne elektronske opreme. Primer poslovanja asocijacije je reciklaža stakla sa CRT monitora, koju je ostvarila sa kompanijom Samsung. Metalni i plastični delovi šalju se u topionice, na reciklažu.

Predsednik asocijacije, Robin Ingentron, ističe Indiju i Kinu kao rastuće tržište. Obradom starih televizora i monitora, kompanije u tim zemljama izrađuju kombinacije televizora i računarskih monitora. Prilikom izrade koriste se korišćene katodne cevi, koje predstavljaju 95% cene novog televizora. Tako se dobijaju jeftini i veoma popularni kombo proizvodi.

Ipak, dosta je onih koji zajedno sa ispravnim monitorima prodaju i neispravne, te tako zatrpavaju manje zemlje otpadom. Upravo to predstavlja jedan vid zagađenja malih zemalja otpadom velikih. Bazelska Akciona Mreža (BAN) je jedna od retkih organizacija na svetu koja se aktivno bave zaštitom siromašnih društava i suzbijanju pravljenja toksičnih i elektronskih otpada.

Zaštiti životne sredine posvećuje se velika pažnja danas u Evropi, te se time javlja sve jača inicijativa da proizvođači sami vode računa o svojoj zastareloj opremi, kao i da se pobrinu da, kada joj prođe vek trajanja, ne ugrozi ničije zdravlje i da se ne gomila na nekom ogromnom otpadu u siromašnijoj zajednici. Primer su postavile, između ostalih, kompanije "IBM" i "Hevlet-Pakard", programom za otkup zastarele opreme koja nosi njihov brend.

DEDA MRAZ IPAK MOŽE DA ISPORUČI SVE POKLONE ZA JEDNU NOĆ

Profesor mehaničkog i aero inžinjeringa na Univerzitete Severne Karoline, Dr. Leri Silverberg, je objasnio na koji način Deda Mraz može da podeli milione poklona za samo jednu noć.

Profesor je rekao da Deda Mrazu tu mogućnost daje njegovo ogromno poznavanje elektromagnetnih talasa, veze vremena i prostora, nanotehnologije, genetičkog inžinjerstva i kompjuterskih nauka.

Silverberg je prvo objasnio kako ne misli da Deda Mraz u svojim sankama pređe 300 miliona kvadratnih kilometara i poseti 80 miliona domova za samo jednu noć, već koristi svoje "napredno poznavanje teorije relativiteta". Poznavajući tu teoriju, Deda Mraz u stvari razvuče vreme do te mere da jednu noć pretvori u čitave mesece rada i isporučivanja poklona.

Deda Mraz takođe poseduje lični link ka mislima svakog deteta, koji mu omogućava da zna šta koje dete želi, i da li je te godine bilo dobro ili ne. On koristi specijalne antene za praćenje tih misli. Veoma sofisticirani sistem za obradu signala iz dečje glave potom procesuje podatke i prikazuje ih na kompleksnom displeju lociranom u Deda Mrazovim sankama.

Sanke vuku specijalno odgajani irvasi koji mogu da lete i vide u mraku. Ipak, u sankama se ne nalazi sto džakova poklona, nego Deda Mraz u svaku kuću isporučuje nano-robota koji pravi igračku atom po atom, na sličan način kao i onaj na koji se generiše ljudsko tkivo.

Takođe, imajući u vidu njegovo poznavanje vremena i prostora, Deda Mraz nema potrebu da silazi niz dimnjak, iako to prilično voli. On se jednostavno morfuje u kuću.

Pošto sve vreme dok razvozi igračke po kućama Deda Mraz mora nešto da jede, sanke imaju ugrađeni dehidrator hrane. On se njime koristi tako što pokupi svu hranu koja mu je ostavljena i stavi je u dehidrator, te je koristi kad ogladni.

U svemu ovom mu zdušno pomažu njegovi verni pomoćnici, vilenjaci sa severnog pola, koji takođe poseduju ogromno znanje iz navedenih disciplina.

Imajući sve ovo u vidu, prilično je jasno da Deda Mraz svakako poseduje mogućnost i načine da za samo jedno veče obraduje milione dečaka i devojčica širom sveta.

Indy 21/Persistent Worlds/Acclaim

Izlazi: Početak 2007.
Kontakt: www.9dragonsonline.com

9 Dragons

Kada se pogleda malo u prošlost prosto je neverovatno kako je ovakva ideja tek sada pala nekome na pamet. Svi smo se do sada susreli sa borilačkim veštinama. Bilo da smo se kao klinci kitili zelenim i narandžastim pojasevima u želji da dostignemo crni inspirisani Brusom Lijem, čitali stripove o doktoru Žistisu i Ninđi, petparačke romane čoveka sa alijasom Derek Finegan ili knjige Erika van Lustbadera, gledali filmove sa Majklom Dudikofom, Čakom Norisom ili onim belgijancem iz vica "uđite sva četvorica" koji je čak imao priliku da glumi golmana u Pingvinima iz Pitsburga, na podstrek Kventina Tarantina otkrili Shurayuki Hime i Lone Wolf and Cub, oduševljavali magičnim koreografijama kakve su prikazane u Heroju ili Pritajenom tigru i skrivenom zmaju, ili igrali mnoštvo igara sa orijentalnom martial arts temom. Ali, MMO naslova čija će suština biti borilačke veštine nije bilo. Sve do sada.

Devet zmajeva je igra o sukobu devet klanova, njihovih veština i filozofija u Kini iz davnih vremena. Glavna stvar, i ono što bi trebalo da izdvoji 9Dragons od ostalih prosečnih MMO naslova su borilačke veštine kao glavna tema i jedino sredstvo za borbu koje će igrači imati ponuđeno. Naravno, da bi sve to bilo zanimljivo, uzeto je doba dinastije Ming, pa su istorijske činjenice pomešane sa malo fantastičnih elemenata uzetih iz istočnjačke mitologije.

Od devet klanova, igraču je na početku ponuđeno šest, tri dobra (bela) i tri zla (crna), dok će preostala tri biti otkrivena tokom igre. Beli klanovi su Shao-Lin, Wu-Tang i Gai-Pan, njihovi protivnici su Lu-Lin, Mi Gong i Mo-Jiao. Svaki klan je sastavljen od nekoliko klasa koje su određene balansom između sirove i unutrašnje snage borca. Time je postignuto da pored golorukih boraca, i onih koji koriste određena oružja postoji i treća vrsta, koja koristi svoj Ki za udarce koji podsećaju na magije. (ko je rekao hadou-ken?)

Posebna poslastica je najavljen obim igre. Osim 450 questova koji će biti aktivni od prvog dana, svakog meseca će biti dodavano bar tridesetak novih. Da se ogradimo, poslastica ukoliko se ne desi da 99% tih questova bude standardno "pretuci 25 huligana i donesi 5 novčanika koji im ispadnu" grindovanje. Svakom klanu je ponuđeno oko 500 različitih oružja, kao i 400 unikatnih veština i poteza, baziranih na autentičnim podacima. Još jedan plus je što se veštine uče kroz raznolike mini-igre, i tek kada se dovoljno dokažete u jednoj od njih možete da ih koristite u borbi.

Najavljen je i sistem reputacije, koja se dobija rešavanjem određenih misterija, a utiče i na odnos drugih likova u igri prema vama, i na vašeg lika. Ukoliko, na primer, prođete kroz 36 odaja Wu-Tanga bićete oduševljeno prihvaćeni od strane poklonika hip-hopa... A i dobićete mogućnost da koristite razne bonuse. U svakom trenutku možete dodati bonuse samo jedne od 50 postojećih reputacija, te ih po želji i potrebi menjati u kasnijem toku igre.

Kod prezentacije je, kako kažu u Indy 21, a mi se slažemo, najbitnija jedna stvar – animacije. Čitava poenta je da okršaji između dva majstora borilačkih veština izgledajo spektakularno i elegantno, a do toga će se doći pravilno upotrebljenim motion-captureom i mnogim detaljima koji će krasiti svaki pkret. Za lepotu kada je slika statična bi ključne trebalo da budu teksture, dok modeli likova i okoline neće biti sastavljeni od previše poligona, kako bi i igrači sa slabijim mašinama mogli da uživaju u igri – što više zvuči kao opravdanje za osrednju grafiku. Za zvuk su ionako važni samo borbeni pokliči, kiai i tup udarac pesnice o telo, pa se tu nećemo zadržavati za sada.

Ako smatrate da bi ovo mogao biti MMO za vas, a ako volite borilačke veštine mogao bi lako da bude, strpite se da ga (nadamo se u toku januara) izda Persistent Worlds, ili Acclaim ako nekim slučajem živite u Americi, pa da ukrstimo pesnice na tatamiju nekog dojoa i vidimo koliko je koncept borilačkih veština uspeo da udalji 9dragons od standardnih, generičkih MMORPG igara.

Hai!

Luka Zlatić

Sigil Games Online/Sony Online Entertainment

Izlazi: U prvoj četvrtini 2007.
Kontakt: www.vanguardsoh.com

16. marta 1999. je napravljen prvi veliki proboj MMORPG igara na scenu, izlaskom Everquesta. Brad McQuaid, glavni baja na tom projektu je posle samo dve i kusur godine napustio tim i osnovao novu firmu Sigil Games Online koja od 2002. godine radi na igri pod nazivom Vanguard: Saga of Heroes. Vanguard bi trebalo da bude tehnološki najnapredniji MMO, a što se igrivosti tiče trebalo bi da vrati "slavu" nekim zaboravljenim elementima ovakvih igara, ali i da doda svojevrsne novosti.

VANGUARD: Saga of Heroes

Prerađen Unreal 3.0 engine će biti srce igre, a između ostalog će omogućiti svet u kom neće biti učitavanja prilikom prelaska iz zone u zonu, punu trodimenzionalnost, mogućnost da se kroči na svako vidljivo mesto, verovatno i mogućnost skakanja, kao i mnoge efekte u zavisnosti od doba dana i meteoroloških nepogoda. Dakle, ukoliko napolju pada susnežica možete veselo trčkarati bez većih problema, ali što je nevreme veće to je vidljivost manja, spušta se magla, kišni oblaci se nadvijaju nad grupu i slično.

Naravno, kvalitetan engine ne znači i kvalitetnu grafiku. Srećom, Brad je sa sobom povukao još ljudi koji su radili na Everqestu, i to ljudi koji znaju svoj posao. Među njima su i dizajneri što obećava lepa prostranstva, urađena u prepoznatljivom stilu, i dobar dizajn likova i čudovišta. Doduše, nije se previše eksperimentisalo sa zverkama, dakle neće biti revolucionarnih promena u izgledu orkova ili trolova, već će odgovarati klasičnom fantazijskom opisu, uz sitnije osobenosti. To, na kraju krajeva, i nije loša stvar.

Puna trodimenzionalost znači da će biti letećih ostrva ispod kojih ćete moći da prolazite, zatim sednete na zmaja ili viverna koje ste mukotrpno zaradili i odletite na ostrvo. Ukoliko se bilo gde na mapi nalazi neka zgrada, u nju ćete moći normalno da uđete i istražite je. Pored zmajeva, biće i pristupačnijih prevoznih sredstava, poput običnih konja, kolica, pa čak i čamaca ili jedrilica. Ukoliko ste sigurni u društvo sa kojim obično prolazite avanture, možete udružiti sredstva i kupiti ozbiljan, veliki, brod. A kad-tad taj brod ili izdržljiv zmaj će vam zatrebati. Svet u kom se igra odvija je ogroman, a putovanje ume da bude jako sporo. U Sigilu veruju da je jedna od zabavnijih stvari u RPG igrama putovanje kroz opasne predele do cilja, možda su i u pravu, ali je pitanje koliko će igrači uživati u putovanju kroz iste opasne predele više puta.

Još jedna potencijalno negativna stvar je kampovanje na određenom mestu u iščekivanju da se pojavi željeni protivnik. U Vanguardu neće biti instanci, dakle sve igrači koji se nalaze na serveru mogu biti na istom mestu u potrazi za istim čudovištem. Tada će na scenu stupiti pravo prioriteta, dakle, grupa koja je prva izabrala quest prva ubija, a ostali mogu samo da navijaju i čekaju svoj red. Kada prva grupa odradi svoje, ostaje joj da krene dalje. Srećom, u velikom svetu takve stvari ne bi trebalo prečesto da se dešavaju, ali u početku igre, kada svi budu na istom mestu će ih sigurno biti.

Jedan od noviteta, koji bi trebalo da privuče i igrače koje mrzi da samo ubijaju zverčice po divljini je diplomatija. U Vanguardu urađena kao igra sa kartama, koje predstavljaju određene akcije u razgovoru. Znači, nešto kao Magic the Gathering ili Yu-Gi-Oh!, samo što umesto čudovišta ovde prizivate slatkorečivost, ili pretnje. Karata bi trebalo da bude oko 300 prilikom lansiranja igre, a kasnije verovatno i više. Preko diplomatije će biti moguće zaraditi mnoge dobre predmete, rešiti kvestove ili doći do prevoznog sredstva, jednako kako biste to uradili avanturisanjem. I ne samo to, ukoliko ste zaista dobar diplomata, možete i da utičete na čitav svet ukoliko dođete do NPC likova na važnim položajima i ubedite ih da ste u pravu.

Najveći problem kod Vanguarda na našim prostorima biće plaćanje mesečne pretplate. Budžet prosečnog igrača je već opterećen mesečnom pretplatom na WoW, ili kupovinom GW ekspanzije na svakih šest meseci, a pitanje je hoće li ova igra uspeti da privuče dovoljno pripadnike neke od ove dve grupe igrača. Dobre strane ove igre postoje, ali da li su dovoljno dobre vreme će pokazati.

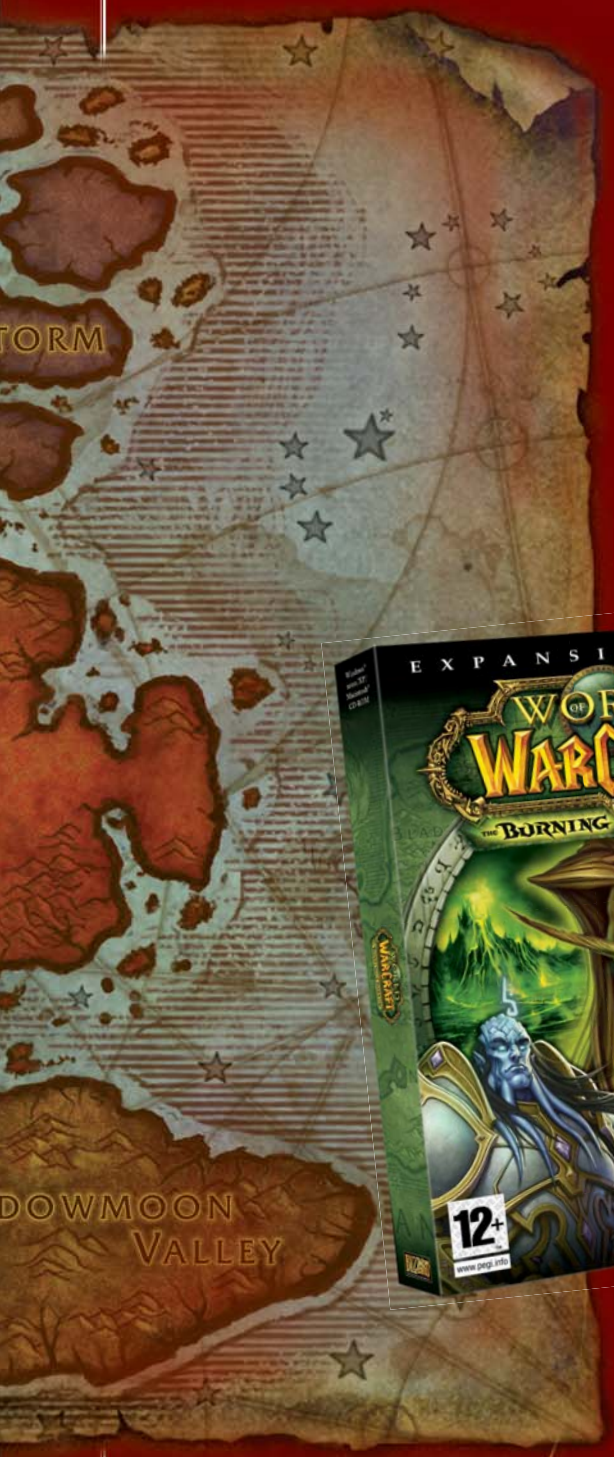
Luka Zlatić

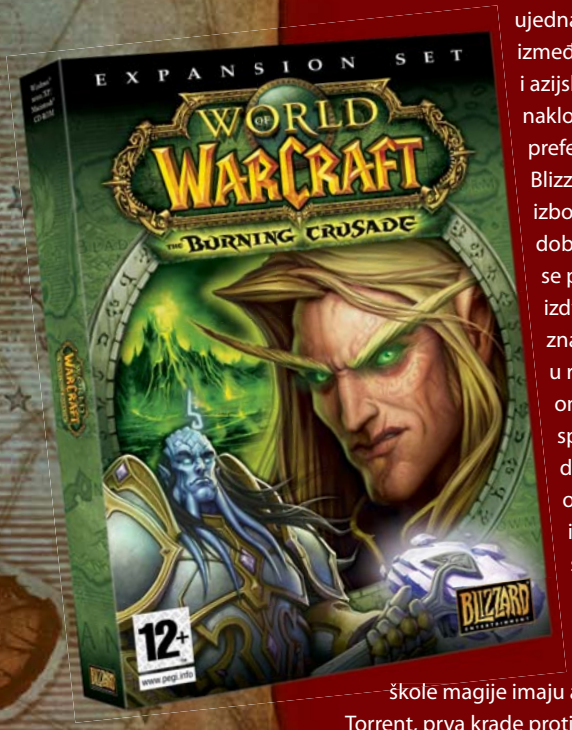
Blizzard / VU Games
Izlazi: 16. januar 2007.
Kontakt: www.wow-europe.com

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

U PONOĆ SA PETNAESTOG NA ŠESNAESTI JAUNAR, ŠIROM SVETA, LEGIJE FANOVA WORLD OF WARCRAFTA POHRLIĆE U PRODAVNICE DA OBEZBEDE SVOJU KARTU ZA OUTLAND. OD POČETKA JE BILO POZNATO DA ĆE U THE BURNING CRUSADEU (TBC) IGRAČI MOĆI DA NAPREDUJU DO SEDAMDESETOG NIVOA, DA ĆE SVAKA FRAKCIJA ▸

DOBITI PO JEDNU NOVU RASU I, NARAVNO, DA ĆE DARK PORTAL KA OSTACIMA RAZORENOG DRAENORA KONAČNO BITI PONOVO OTVOREN. NAKON PATCHA 2.01 KOJI SE POJAVIO POČETKOM DECEMBRA MNOGE NOVOSTI SPREMANE ZA TBC VEĆ SU IMPLEMENTIRANE U IGRU, KAO NPR. NOVI SISTEM TRAŽENJA GRUPE, KONTROVERZNA REFORMA SISTEMA NABAVKE PVP NAGRADA I MODIFIKACIA MEHANIKE RAČUNANJA DAMAGEA PREKO RAZNIH "RATINGA". NO ŠTA JOŠ DONOSI EKSPANZIJA NAJPOPULARNIJEG MMOG-A SVIG VREMENA?





Sem potpuno novog kontinenta u Outlandu, The Burning Crusade donosi i proširenje postojećih kopnenih masa. Tako u Kalimdoru, jugozapadno od Darkshorea leže Azuremyst i Bloodmyst Isle, nove početne zone Draeneia, a Blood Elvesi startuju iz Quel'Thalasa i Ghostlandsa na krajnjem severu Istočnog kontinenta Azerotha, severno od Eastern Plaguelandsa. Ove zone predstavljaju specifičan amalgam starog i novog u WoW-u, mešajući nova stvorenja i dizajn građevina sa poznatim okruženjem, takođe čini se da su i malo veće i interesantnije od starih početnih zona. Ipak, potpuno novi vizuelni identitet TBC dobija tek kada zakoračite u Outland. Svaka od sedam zona novog kontinenta u proseku duplo veća od najvećih regiona u Azerothu. Takođe, dizajneri su efektivno iskoristili činjenicu da su u pitanju krhotine planete koje zajedno lebde u prostoru, pa se skoro na svakom koraku vide impresivne posledice enormnog razaranja koje je zadesilo Draenor.

Iako je globalno gledano odnos horde i alijanse uvek bio ujednačen, postojala je interesantna razlika između evropskih i američkih igrača sa jedne i azijskih igrača sa druge strane. Prvi su više naklonjeni "lepim" rasama alijanse dok drugi prefereiraju "ružne" hordaše. Čini se da su u Blizzardu bili rukovođeni ovom informacijom pri izboru novih rasa za ekspanziju. Tako su hordaši dobili "lepe" Blood Elfove, a "ružni" Draenei su se pridružili alijansi, no izgled nije jedino što izdvaja dve nasvežije rase u WoW-u od starih znanaca. Obe nove rase imaju još dva aduta u rukavu. Kao prvo tu je mogućnost igranja onoga što je pre TBC-a bilo poznato kao klasa specifična za frakciju. Tako Drenai mogu da igraju šamane, a Blood Elfovi paladine, odnosno naozbiljnija razlika između alijanse i horde koja je postojala više od dve godine sada više efektivno ne postoji. Druga stavka su prilično moćni rasni bonusi, što pasivni što aktivni. Blood elfovi pored bonusa na enchanting i magijske otpornosti na sve škole magije imaju aktivne sposovnosti Mana Tap i Arcane Torrent, prva krade protivniku manu, dok je duga AoE silence koji dopunjava vašu manu. Draenei pak imaju bonus na Jewelcrafting (novi tradeskill u TBC-u), shadow resistance, daju to hit bonus za sve članove svog partija, a aktivni bonus je Gift of the Naaru – heal over time sposobnost.

Pomenuti Jewlcrafting se pridružuje ostalim profesijama koje omogućuju igračima da sami stvaraju novu i unapređuju postojeću opremu i naravno pride zarade solidnu količinu zlata. Ovom veštinom, koja koristi rude i gemove dobijene miningom, možete da proizvodite prstenje, ogrlice i trinkete. Zapravo čini se da su dizajneri uvideli da je do sada igračima bilo na raspolaganju relativno malo trinketa, pa su u mnoštvu novih recepata koje su dobile i druge profesije nalazi solidan broj novih trinketa. Ipak, najvažniji proizvod Jewelcraftinga su dragulji tj. Jewels – spacijalni predmeti koji se u stilu dobrog starog Diabla 2 "ubacuju" u oružja i oklope i tako ih ojačavaju. Mnogi od novih predmeta u igri imaju jedan do tri soketa za dragulje kao i "skriveni" bonus koji se aktivira tek kada su svi soketi popunjeni. Ostale profesije, sem novih recepta dobijaju i novi, master nivo koji podiže maksimualnu veštinu u datoj profesiji sa 300 na 375 i naravno omogućuje stvaranje predmeta odnosno enchatova iznad 60og nivoa.

Ipak, kada se slegne euforija zbog novih lokacija, rasa, protivnika i interesantnih priča dolazimo do onoga što je srž WoW-a za enormni broj igrača – predmeta. Svi vole nove, bolje i jače predmete, a TBC ih donosi pregršt. Kada su prve informacije o bonusima i statistikama ovih predmeta procurele u javnost to je izazvalo revolt među masom endgame igrača jer predmeti iz TBC deluju nebalansirano jači od onoga za šta se u "običnom" mesecima lila krv suze i znoj. Stvari su otišle dotle da su brojni hard core guildovi prestali da raiduju najteže instance u igri sa logikom: "Koja je poenta trošiti vreme, novac i DKP za predmete koji će zastareti za mesec dana?" Naravno ova logika ima grešku, predmeti iz TBC jesu impresivni, ali zbog modifikacije damage mehanike i novog sistema sa ratinzima lvl 60 epic item nabavljen pre izlaska TBC-a ipak je i dalje osetno jači od lvl 65 superior i rare itema, kao što je slučaj sa svim predmetima koji su sada u WoW-u. Drugi razlog za brigu poluinformisanih ljudi bio da će levelovanje od 60og do 70og nivoa trajati nerealno dugo. Realnost je upravo suprotna – sve nove zone prepune su kvestova koji daju odlične nagrade kao i velike bonuse u iskustvu. Takođe i kroz postojeći igrački svet od prvog do šezdesetog nivoa dodati su Draenei i Blood Elvesi koji daju kvestove vezane za ove dve rase – zavisnost od magije od koje pate Blood Elvesi odnosno sukob Draeneia sa demonima i Blood Ivesima koji je doveo do rušenja Exodara, njihovog matičnog broda. ▶

©2006 Blizzard Entertainment

Kao sa reformom PvP-a, ceo TBC nastavlja trend da se okreće "casual" igraču i manjim grupama istih. Tako se u Outlandu nalazi čak četrnaest novih instanci, ali naveći broj njih je prilagođen za 5 igrača, a maksimalan broj igrača za lvl 70 endgame raidove (kao npr. borbe sa Magtheridonom ili samim Illidanom) je tek 25. Na ovaj način se favorizuju manji guildovi tj. logika iza ovakvog dizajna je da će 25 igrača lakše da se organizuje nego 40 pa će više igrača moći da relativno lakše iskusi endgame sadržaj...i naravno da se domognu kvalitetne opreme. Ipak potreba za redovnim farmovanjem i grindom nije odstranjena iz igre, 5000 golda za epic letećeg mounta nije sitnica, čak ni kada se uzme u obzir koliko više zlata se zarađuje od lvl 70 mobova. No farm zlata za mounta koji što olakšava kretanje kroz Outland što omogućuje pristup određenim instancama i lokacijama je tek vrh sante leda jer tu je i desetak novih grupacija čiju naklonost pridobijate klasično farmom reputacije. Dokle će igrači trpeti ovu mehaniku ostaje da se vidi, no kraj nije na vidiku.

The Burning Crusade stiže nam sa malim zakašnjenjem, no to teško da je odvratilo ikoga od namere da nabavi isti. Blizzard takođe najavljuje da će nakon TBC-a na svakih godinu dana izdavati novu ekspanziju, a naravno tu su i novi sadržaji koji se tokom godine ubacuju content patchevima. Da li će sve ovo produžiti život WoW-u ili se vreme njegove dominacije bliži kraju? Iako WoW već mesecima prati trend da hard core igrači prestaju da igraju, globalno se broj igrača sve više povećava i sudeći po onome što Burning Crusade obećava čini se da će ovaj bro samo nastaviti da raste. Vidimo se u Outlandu 16. posle ponoći.

Dragan Kosovac

Ljubitelji trkačkih igara biće oduševljeni...

Play

TrackMania United®

ManiaLinks
ManiaZones
Play
Editors

...kao i svi ostali.

PC DVD ROM

LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO

FOCUS HOME INTERACTIVE

Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

EXTREME COMPUTER CORNER

OH NOES! Još jedan hack and slash RPG! Brzo, pripremimo zalihe grickalica, gaziranih pića, a bogme i rezervnih mikroprekidača za dugmiće miša koji su na rubu propasti nakon decenijskog gaženja od strane Diabla, Sacreda, Dungeon Siegea ili Titan Questa. Jer, realno, ko može da odoli čistoj zabavi koju takve igre pružaju?

SILVERFALL

Monte Cristo/Deep Silver/Atari

Izlazi: 6. mart 2007.
Kontakt: www.silverfall-game.com

Silverfall je priča o propasti istoimenog kraljevskog grada zbog sukoba sila prirode sa neumitnim napretkom tehnologije, i uzdizanju nove prestonice na istom mestu, sa igračem kao potencijalnim vladarom. Da biste do tog cilja stigli morate se uhvatiti u koštac sa mnogim misterijama, zamkama i opasnostima koje krije kompletan svet čiji je Silverfall bio glavni grad. Među opasnostima će najbrojnija biti čudovišta, oko 39 različitih, sa po tri – četiri podvrste svaka, ali se u Monte Cristo-u trude da igru približe i ljubiteljima klasičnih RPG-ova tako što će veći akcenat staviti na pozadinsku priču, uticaj igrača na svet kojim putuje i odnose sa drugim likovima.

Sam način igranja je standardan za naslove ovog tipa. Napadate grupicu za grupicom protivnika dok vam se HP ne nađe u opasnoj zoni, onda malo bežite okolo gutajući napitke i vraćate se sukobu. Cilj proizvođača je da igra bude pristupačna svima, odnosno što jednostavnija, što znači da ćete na levo dugme miša aktivirati jedan, a na desno drugi napad, dok ćete na tastaturi moći da mapirate ostale veštine i kasnije ih vezujete za mučene dugmiće miša. Kao i u Diablu, i ovde možete voditi samo jednog pomoćnika sa sobom. Njih je moguće razvijati na isti način kao i vašeg lika, a takođe možete zadati jedan od nekoliko ponuđenih obrazaca ponašanja koje će AI poštovati u borbi. Svaki pratilac će imati pozadinsku priču i dozvoliće vam pristup dodatnim zadacima

Ono što bi trebalo da bude različito u odnosu na ostale hack and slash RPG-ove je sistem napredovanja lika. Nakon izbora jedne od četiri rase (ljudi, vilenjaci,

trolovi, goblini), i osnovnog izgleda lika, dalji razvoj lika se nastavlja kroz misije. Veštine dobijate u tri različite grane. Jedna je posebna za svaku rasu, i sastavljena je od veština i sposobnosti koje samo rasa koju ste izabrali može da koristi, dok su preostale dve borba i magija, koje se dalje granaju i defanzivne i ofanzivne opcije i slično. Pored toga, a u skladu sa osnovnom temom igre, igrač može da bira hoće li se njegov lik razvijati na strani prirode ili tehnologije. Što ne samo da utiče na njegov izgled i veštine, već i na sam grad Silverfall koji će se izgrađivati u jednom od dva smera, a samim tim i na čitav svet.

Glavna priča bi trebalo da traje oko 25 sati standardnim načinom igre, a oni koji vole da zavire u svaki ćošak svake mape će izvući daleko više iz ovog naslova. Naravno, tu su i modovi za igru u više igrača, među kojima je i kooperativni za 8 avanturista. Kao i u Diablu, što više igrača se nalazi u grupi to su čudovišta jača, otpornija, i nailaze u većim brojevima.

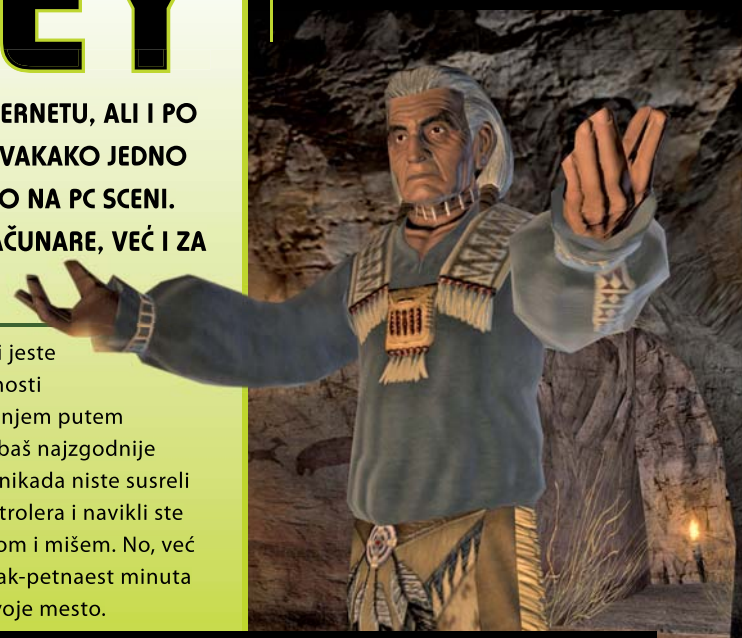
Tehnička strana igre takođe obećava mnogo. Svet je detaljno predstavljen i maksimalno su korišćene nove tehnike osvetljenja i senčenja. Likovi su predstavljeni u polu cel-shading tehnologiji, koja je naglašena crnim okvirima tako da izgledaju kao da su iz stripa ili crtanog filma, a vidi se veći nivo detalja karakterističan za klasične teksture. Dizajn protivnika je za pohvalu pošto su umetnici odlučili da, iako se koriste klasična stvorenja za fantazijski RPG, malo više puste mašti na volju i odstupe od već ustaljenih šablona.

U trenutku dok čitate ovaj tekst, verzija igre na francuskom je već izašla, a željno se iščekuju one na nemačkom i engleskom.

Luka Zlatić

PREY

Platforma: Xbox 360
Kontakt: www.extremecc.co.yu



PREY JE, SUDEĆI PO MNOGIM KOMENTARIMA NA INTERNETU, ALI I PO NAŠOJ GODIŠNJOJ LISTI NAJBOLJIH VIDEO IGARA, SVAKAKO JEDNO OD NAJKVALITETNIJIH OSTVARENJA KOJE SE POJAVILO NA PC SCENI. MEĐUTIM, OVAJ SHOOTER NIJE STIGAO SAMO ZA RAČUNARE, VEĆ I ZA KONZOLNE SISTEME, U OVOM SLUČAJU – XBOX 360.

Prey smo već obrađivali i u formi preview-a i u formi review-a, pa se nećemo suviše koncentrisati na samu priču. Svi znamo da je u pitanju indijanac otet od strane vanzemaljaca, koji je eto silom prilika postavljen i na mesto glavnog spasioca ne samo svoje drage indijanke, već i kompletnog čovečanstva. Igru potpisuje 3D Realms i HumanHead uz Take Two Interactive a glavna karakteristika igre sa PC-ja, dobra zabava, interesantno izvođenje i inovativnost, ostala je prisutna i u verziji za Microsoft-ovu konzolu.

Naravno, postoje i određene razlike, kao što je na primer multiplayer aspekt. U Xbox 360 slučaju moguće je napraviti server za do osam igrača, kao i igrati se putem Xbox live sistema. Ono što je takođe važno znati jeste da je igra u potpunosti predodređena igranjem putem džojpeda, što nije baš najzgodnije rešenje ukoliko se nikada niste susreli sa ovim tipom kontrolera i navikli ste se na igru tastaturom i mišem. No, već samo nakon desetak-petnaest minuta stvari će doći na svoje mesto.

Oblivion

Platforma: Xbox 360
Kontakt: www.extremecc.co.yu

Ako pogledate listu najboljih igara 2006. godine koju smo mi sastavili, primetićete da je Oblivion najbolja igra, po našem skromnom mišljenju, minule godine. Takođe, Oblivion je i na dobroj poziciji kada govorimo o najboljim igrama za konzole, što je još jedan poseban plus. Stoga ni ne čudi što smo se odlučili da prvo izdanje Xbox 360 opisa podredimo i ovom sjajnom naslovu.

Kao što znate, u pitanju je RPG igra predviđena za jednog igrača, u kojoj ćete svog karaktera voditi kroz brojne misije i zadatke. Sa Xbox Live servisa moćićete da preuzimate dodatne misije i predmete, a ono što vam može biti glavni problem jeste takođe izvođenje u prvom licu, koje će zahtevati neko vreme da se sa njim snađete. Ipak, nemojte da vas to odvrati, jer je Oblivion zaista sjajna igra koju ne biste smeli da propustite, posebno ako ste to učinili na PC-ju, pa sada imate priliku za popravni.

KLAN RUR

WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

PCVesti
www.pcvesti.com

www.pcvesti.com

NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA

WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

GAME
OF
THE YEAR
2006

Iako smo u ovoj formi magazina bili prisutni tek od polovine 2006. godine (a u onoj staroj formi bogami još od polovine 2005.), bili smo u prilici da isprobamo i opišemo većinu najboljih video igara koje su se pojavile, sada već minule, 2006. Kako bismo najobjektivnije, barem što se nas tiče, doneli odluku o najboljoj igri u 2006. godini, izvršili smo anketiranje naših saradnika i članova redakcije, i rezultati su pred vama.

★★ MORALNI POBEDNICI:

1. Medieval II: Total War

Verovatno zbog toga što se pojavio najskorije, a možda i iz nekih drugih razloga, tek, Medieval II: Total War nije uspeo da skupi dovoljan broj bodova da bi zauzeo neku bolju poziciju.

2. DEFCON

Defcon je još jednom pokazao da dobra grafika ne mora biti sve, i da je ideja ono što se ceni. Ova zanimljiva igra, ali i sa važnom porukom, poseduje i kvalitetan multiplayer i osvaja igrače na prečac. Ipak, čini se da je njen životni vek nešto kraći i da nije u prilici da igrače zadrži na duži period. Stoga i slabija ocena naše redakcije.

3. Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II

LOTR serijal je očigledno svima "preko glave", pa neke zaista sjajne igre, kao što je i bfME2, ne dobijaju preveliku pažnju publike, odnosno nisu u izboru kada dođe do odabira naslova godine. To naravno ne znači da bi trebalo da ih zaobiđete.

4. LEGO Star Wars II

Iako je LEGO Star Wars II sam po sebi jedna od kvalitetnijih igara, sama činjenica da se u njoj LEGO junaci bave SW tematikom naterala je mnoge da ovo ostvarenje posmatraju kao "parodiju" ili u najboljem slučaju "igru za decu". Ipak se našla na našoj listi, pa sa te strane svakako ima i preporuku PLAY! redakcije.

5. Guild Wars: Nightfall

Najpopularniji MMORPG, World of Warcraft, pojavio se svakako pre 2005. godine, a dodatak, Burning Crusade, nije stigao 2006. već izlazi tek 16. januara 2007. U međuvremenu, jedini MMORPG koji se pojavio a koji je vredan pažnje jeste Guild Wars: Nightfall. Ipak, u pitanju je dodatak (standalone doduše) koji ne donosi suštinske promene, već samo proširuje sadržaje igre. Tu je i razlog zbog kojeg Nightfall nije zauzeo bolju poziciju od "preporuke".

★ ★ ★ ★ ★ **Najbolje igre 2006. godine**

6. Splinter Cell: Double Agent

Sem Fišer sa one strane zakona je stvar koju su fanovi širom sveta čekali godinama. Pored toga, ubačen je i multiplayer mod. Sve što bi pravi ljubitelj akcija iz Splinter Cell-a voleo da vidi. Ipak, izgleda nedovoljno dobro za našu redakcijsku ekipu.

7. Neverwinter Nights II

Zaista nije potrebno dodatno predstavljati Neverwinter Nights II, igru koja je za malo propustila da bude okićena nekim od značajnih nagrada u ovogodišnjem izboru. Dobar RPG za sve koji vole ovaj žanr (osim za tvrdokorne fanove), svakako predstavlja vredan izbor.

8. Prey

Jedan od najboljih FPS naslova u minuloj godini zaslužio je možda i bolji plasman od ovog, ali mu zvezde nisu bile naklonjene. Pored toga što ima zanimljive dijaloge i dodatne sadržaje, Prey karakterišu i neka dobra dizajnerska rešenja i uvođenje novih tehnologija u FPS žanr.

POBEDNICI:

3. MESTO

Heroes of Might and Magic V

Treće mesto naše liste najboljih igara u 2006. godini zauzela je igra Heroes of Might and Magic V. Iako je posedovala svoje negativne strane, na koje smo naravno ukazali u našem opisu, prelazak sa jako lošeg HoMM IV ipak je bio uspešan, što svedoči i i zaista poveća baza aktivnih igrača, kao i onih koji prave dodatne sadržaje za ovu igru. Multiplayer je kao i uvek zabavan, a postaće uskoro još bolji, pa HoMM V, kao igra koja će trajati nešto duže vremena nego single-player ostvarenja kratkog daha, zaslužuje da osvoji treće mesto odnosno bronzanu medalju na ovom takmičenju za najbolju igru 2006. godine.

2. MESTO Company of Heroes

Odavno nismo bili u prilici da vidimo neku video igru za koju je toliko igrača iz čitavog sveta reklo da je "nešto najbolje što su videli", da je to naslov koji ih je oduševio, i da se u njemu nalazi toliko tih "malih stvari" koje čine ovo ostvarenje zaista izvanrednim. Ne možemo reći da ne delimo njihovo mišljenje, pa ne treba da iznenadi što je CoH zauzeo tako visoku poziciju na našem glasanju za najbolju igru protekle godine. Među svim članovima redakcije i saradnicima CoH je bio na jednom od prva tri mesta, ali je prosto sabiranje glasova ipak pokazalo da "ima neko jači".

1. MESTO The Elder Scrolls IV: Oblivion

Da, to je ta čudesna igra koja je osvojila laskavu titulu najboljeg igračkog naslova tokom čitave 2006. godine. Nakon dobrog Morrowinda, koji je ipak imao nekoliko većih propusta, Oblivion je došao i sve ih ispegalo, pritom podigavši kompletan serijal na jedan viši nivo. Širok dijapazon klasa, velika količina zadataka, pun "život" kompjuterski vođenih likova i sjajna priča, samo su neke od stvari koje omogućavaju Elder Scrolls: Oblivionu, da bude najbolja igra 2006. godine. To potvrđuje i glasanje u kojem su svi anketirani u svoje liste uvrstili ovo ostvarenje, a velika većina na prvo ili drugo mesto svojih top lista. Jasno je da je bilo najviše onih gde je Oblivion bio na prvoj poziciji, otuda i ova laskava titula.

★ KONZOLNA IGRA GODINE ★

Kao što i sami znate, i to nećemo kriti, PLAY! je prvenstveno nastao kao magazin posvećen igrama za PC računare, ali, što je jako važno u odnosu na sve druge slične, bez bilo kakvih predrasuda prema konzolama. Barijera koju smo imali je pronalaženje dovoljno dobrih novinara koji bi se bavili temom konzola, kao i sama dostupnost istih (konzola, ne novinara) i pratećih igara. Ipak, prvenstveno zahvaljujući kolegi Dolapčevu, a kasnije i zbog toga što su mnoge domaće firme krenule da shvataju konzole znatno ozbiljnije, i PLAY je dobio svoj konzolni deo. Biće tu još noviteta, o kojima ne bih ovom prilikom. Ovoliki uvod zapravo treba da posluži samo da "opravda" to što smo se ovom temom u sklopu igre godine bavili nešto manje nego odabirom igre za PC, ali ćemo naredni odabir obaviti znatno ozbiljnije po svim poljima. Lista najboljih naslova za konzole 2006. godine, izgleda ovako:

Metal Gear Solid 3 Subsistence

Oblivion

Tekken 5 Dark Resurrection

Final Fantasy XII

Midnight Club 3 Dub Edition Remix

Kao što vidite, i ovde se Oblivion zaista nalazi jako visoko kotiran, što još jednom potvrđuje da je naš izbor igre godine za PC opravdan, ali i daje određenu naznaku šta bi mogao da bude ukupni pobednik tj. igra godine za sve platforme. Ipak, time se za 2006. godinu nećemo baviti, pa ostaje na vama samima da procenite ko zaslužuje tu titulu.

Electronic Arts

The Lord of the Rings: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

EXPANSION PACK

The Rise of the Witch King

OCENA 77

Gospodar Prstenova je od kultne knjige, preko statusa remek-dela fantazijskog žanra, postao jedna od najpoznatijih marki na svetu. U moru igara baziranih što na knjizi, što na filmovima, strategija Battle for Middle-Earth je bila jedna od boljih. Njen nastavak je, po mnogima, zakomplikovao igru preteranom potrebom za mikromenadžmentom i nije nosio sav šarm prethodnika, ali je i dalje bio jako igriv, a sada je pred nama i ekspanzija (koja zahteva BfME2 da bi radila). Pogledajmo šta nam ona donosi, osim jednog od najdužih naslova igara koje smo imali priliku da vidimo.

Glavni anti-junak je jedna od zanimljivijih, ali nedovoljno istraženih ličnosti Tolkinove mitologije. Ono što svi znaju je da su ga na Pelenorskim poljima porazili gospa Jovajna i jedan hobit poznat kao Veseli. Pre no što je tragično skončao, Veštac-kralj od Angmara beše jedan od moćnih i ponosnih ljudi, koji je pao pod senku Jedinog prstena, kada mu je Sauron poklonio najmoćniji od devet napravljenih za vladare ljudi. Tada je postao vođa Nazgula – utvara prstena. Nakon prvog pada Sauronovog, povukao se i pokušao da osnuje sopstveno kraljevstvo – taj njegov pokušaj je opisan u ovoj ekspanziji, a na igraču je da mu u tome pomogne, vodeći armije Angmara, nove fakcije u igri, sa ciljem da uništi Arnor – kraljevstvo ljudi.

Sa tehničke strane, ekspanzija je ista kao i BfME2, jedine razlike su kozmetičke prirode između Angmara, i ranije viđenih Sauronovih snaga. Dizajneri su, po našem mišljenju, odradili sasvim dobar posao, i

Za:	War of the Ring mod je značajno unapređen. Nekoliko vrlo zanimljivih misija u kompanji. Nije loše biti zao sa vremena na vreme.
Protiv:	Neke misije nisu zanimljive. Ekspanzija je prilično kratka. Na balansu treba još poraditi.
Minimalna konfiguracija :	CPU na 1.6GHz ili brži, 512 MB RAM-a, DirectX 9.0c kompatibilna grafička kartica sa 64 MB RAM-a.
Test konfiguracija:	Uz određeno smanjivanje detalja Sempron 2800+, 1 GB RAM-a i 6600GT su dovoljni da Uspon Angmara bljesne u 1024x768 bez seckanja, osim u najzahtevnijim sukobima.
Kontakt:	www.gametech.co.yu, www.extremecc.co.yu
Cena:	2250 dinara

pored dominacije trolova, kao glavne snage Angmara, lepo je urađen balans između ubacivanja novih detalja u rasu, pretežno zbog lokacije na severu, a da se i dalje vidi sličnost sa Mordorom, kao maticom. Jedini potencijalan problem je bio par sličnih jedinica, koje bi mogle da budu problem u igri za više igrača, kada jedan vodi Angmar, a drugi Mordor, zbog otežanog raspoznavanja, ali su se dizajneri i tu potrudili da ubace što više razlika.

Sa igračke strane, sigurno je najveći dobitak za ljubitelje multiplayer okršaja, koji sada imaju na raspolaganju novu rasu, a i poneku novu jedinicu za već postojeće. Naravno, postoje problemi sa balansom, koji kao i uvek, potiču i od nedostatka taktika koje bi sprečile preteranu nadmoć neke strane, ali i zbog želje razvojnog tima da učini rasu koja je glavna u kampanji nešto nadmoćnijom od ostalih. To će, verovatno vrlo brzo biti sređeno i od strane EA-a, i od strane igrača koji će se privići na razlike.

Create-a-Hero je značajno poboljšan, i podešavanje heroja po volji igrača je sada znatno lakše i preciznije. Dobitak toga se podjednako vidi i u igri za više igrača, i u Ratu za Prsten. Iskusniji igrač će lako napraviti heroja po svojoj volji, koji ima sve dobre strane recimo jednog Aragorna, a izbacivanjem onoga što smatra nepotrebnim može da sakupi bodove da popuni neke očiglednije mane.

Igrači koji vole da se igraju solo dobijaju poboljšan War of the Ring mod, odnosno kampanju u kojoj pokušavate da osvojite celu Srednju zemlju, krećući se po mapi u potezima, a vodeći bitke u klasičnom real-time modu. Sada je moguće jedinice napravljene u bitkama prebacivati na strateškoj mapu i obratno, a na strateškoj mapi je moguće kretati se dva puta u jednom potezu, ako se krećete po prijateljskim teritorijama. Rat za Prsten sada jako podseća na kampanju kakva postoji u Warhammer - Dark Crusade-u.

Nova kampanja, u kojoj vodite Angmar u pohod je najjača u činjenici da se odustalo od tradicionalnog „gradite bazu sat vremena, a onda pregazite protivnika" pristupa igri, već je primetan trud da svaka misija ima poneki zanimljivi detalj koji menja taj šablon i jača zanimanje igrača. Nažalost, par misija je preteško ne zbog dobrog AI-a protivnika, koji i nije na nekom posebno visokom nivou, nego zato što su zamišljene da budu teške. To ume da bude dosadno, ili da frustrira igrača. Na kraju, kampanja je možda i malo prekratka da bi ste samo zbog nje kupili ovu ekspanziju, ali ukoliko je poboljšani War of the Ring ono što tražite, ili volite Battle for the Middle-Earth i okršaje u više igrača, nema mnogo razloga da je zaobiđete. Igrači koji su odustali od BfME2, zbog preteranog komplikovanja, neće biti privučeni nazad ni ekspanzijom.

Dakle, uspon Angmara je sasvim fina ekspanzija, koja uspeva da unese novitete i poboljšanja koje će stari igrači prihvatiti, ali ne u dovoljnim količinama da bi privukla one koje original nije zanimao.

Luka Zlatić

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ-art

Heroji imperija sravnjenih sa zemljom... To onda i nisu neki naročito moćni heroji? A možda je naziv igre nastao tako što su kod pravljenja igre uzeli ideje iz Heroes of Might and Magic, pa pokušali da ih prebace u kalup Age of Empiresa, dok je anihilacija ili dodata čisto zato što lepo zvuči, ili zbog Total Annihilationa (pošto naznake pojave tenkova postoje svuda u igri)? Misteriju naziva na stranu, posvetimo se samoj igri, odnosno prvom poglavlju najavljene trilogije.

GSC/Focus Home Interactive

Heroes of Annihilated Empires: Chapter One

Elhant je vilenjak, glavni lik, i heroj kojim će igrač upravljati kroz 16 misija kampanje. Prilično je zanimljiv karakter, arogantan je, ne preterano srećan što je u ulozi heroja, i voli da se svađa – promena u odnosu na obično dosadne glavne junake, dobrice. Glasovi junaka su, kao što to često biva, različitog kvaliteta od lika do lika. Neki su sjajni, dok su drugi tragikomični u svojoj nesposobnosti da zvuče normalno, besno ili srećno...

Ono što naš junak treba da uradi je vođenje masovnih vojski vilenjaka i njihovih saveznika (patuljci i žive ledenice) protiv armije zlih živih mrtvaca, koji pokušavaju da sravne sve pred sobom. Na putu do cilja Elhant će proći kroz nekoliko odlično dizajniranih i međusobno različitih lokacija, od šuma u kojima je rođen, preko snežnih vrhova planina do podzemnih laguma i tamnica, uz put nailazeći na tragove suludog tehnološkog napretka u odnosu na ostatak fantazijskog okruženja. Kao i lokacije, i likovi, čudovišta i životinje koje srećete u igri izgledaju lepo, doduše bez preteranog broja poligona, što pomaže brzini u bitkama sa mnogo jedinica, ali i generički, maltene kao da je sve preuzeto iz Gospodara prstenova. Dakle, vizuelno se igralo isuviše na sigurno.

Kako je igra najavljivana kao do sada neviđena mešavina RTS-a i RPG-a, očekivanja su bila velika, ali rezultati nisu baš tako sjajni. Možete birati da li ćete budžiti armiju, dok je Elhant samo njen vođa, igrati igru više u fazonu Diabla, gde ćete levelovati Elhanta koji će nadvilenjačkim sposobnostima demolirati grupe protivnika, a armije koristiti samo kad morate (ima potencijal da bude zanimljivo, naročito u skirmish modu), ▸

Za: Upravljanje ogromnim armijama. Na papiru, zanimljiva mešavina strategije u realnom vremenu i RPG igre. Odlični glasovi glumaca. Grafički stil igre.

Protiv: Igra vrvi od sitnih mana i nedovršenosti. Nedostatak originalnosti. Očajan AI.

Minimalna konfiguracija : CPU na 2GHz ili brži, 512 MB RAM-a, DirectX 9.0c kompatibilna grafička kartica sa 128 MB RAM-a.

Test konfiguracija: Sempron 2800+, 1 GB RAM-a i 6600GT su sposobni da se izbore sa ovom igrom u 1024x768, uz određeno smanjivanje detalja.

Kontakt: www.extremecc.co.yu

Cena: 1999 dinara

OCENA 68

ili ćete naći pravi balans između ta dva načina igre što je i put kojim bi igrači trebalo da kroče kroz ovu igru. Sve to bi bilo mnogo zanimljivije i utisak bi bio povoljniji da nije katastrofalne veštačke inteligencije, a konačnom utisku ne pomaže ni činjenica da igra u kojoj su masovne armije jedan od glavnih pluseva, nema dobro rešeno kontrolisanje više različitih grupa jedinica..

Cilj misije nikada nije uništavanje protivničkog naselja, već će kompjuter slučajno generisati protivničke jedinice koje zatim, uz pomoć pomalo neodređenih putokaza koje će vam davati NPC likovi, morate pronaći i eliminisati (što ostavlja AI-u prostor da vara i prilagođava se vašoj armiji). Najveća mana igre je što postoji par trikova za laku eliminaciju nadmoćnijeg protivnika koji se lako otkrivaju, a još lakše koriste. AI je, dakle, tragičan i ubija svaku zanimljivost za vreme kampanje.

Uopšte, sve u igri je ili već viđeno, ali odrađeno lošije nego u uzorima, ili je novo, ali ne radi baš kako bi trebalo. Jedino što nam je držalo pažnju do kraja je želja da vidimo te tenkove (prikazani u trejleru i demou), kako se bore sa zmajevima, ali od toga u prvom poglavlju ništa. Drugi deo bi mogao da bude dobar, ako se isprave greške uočene u prvom, i ako se konačno pojave ti prokleti tenkovi, odnosno ako stanoviti Ilya Novak (za koga kažu da je poznat pisac u Ukrajini) lepo ukomponuje priču, koju paralelno sa izlaskom igara izdaje i u obliku knjiga. Dakle, drugom poglavlju ćemo džentlmenski dopustiti šansu da se dokaže, ali prvi deo nije igra koju je neophodno imati u kolekciji.

Luka Zlatić

Aspyre/ 2K Games

TOP SPIN

Teniske simulacije za PC su neverovatna retkost, može se reći. Od početka milenijuma, bili smo „počašćeni“ samo sa dva naslova vredna pažnje – prvi je bio Segin legendardni Virtua Tennis (čiji treći deo treba da se pojavi u martu sledeće godine, nažalost samo za Xbox360, PSP i PlayStation 3) a drugi upravo prethodnik igre koja je tema ovog teksta – originalni Top Spin.

Posle neverovatnog uspeha Virtua Tennisa koji je bio daleko napredniji od svih sličnih igara iz prošlosti, mnogi su poverovali da se dugo neće pronaći dostojna zamena za ovaj naslov. Međutim, do smene na tronu došlo je prilično brzo, u trenutku kada je za Xbox objavljen Top Spin. Bez obzira što nije bilo toliko jednostavan, pa čak ni zarazan kao Segin adut, Top Spin je svoju krunu zaradio realističnim kontrolnim sistemom i odličnim career modom, koji je bio daleko najslabiji adut Virtua Tennisa. Nažalost, prošlogodišnje izdanje za Xbox360 od koga je i nastao ovaj port nije pokupilo bogzna kakve kritike, što nam je u startu sugerisalo da od njega ne očekujemo previše.

Ukratko, Top Spin 2 za PC je identičan izdanju za prvu next-gen konzolu, što sa sobom povlači i pozitivne i negativne osobine. Pre svega, niko ozbiljan ne treba ni da pokušava da kao osnovni kontroler koristi tastaturu – Aspyrova igra je sofisticirana simulacija koja koristi mnoštvo tastera pa je kvalitetan džojped sa 10-tak tastera jedino praktično rešenje. U Top Spinu 2 možete izvesti bukvalno bilo koji udarac kao u stvarnosti, što svakako podiže vreme potrebno za uigravanje, ali i realističnost. Najkontroverzniji deo kontrolnog sistema svakako je risk shot, koji je bio prisutan i u prethodnoj verziji. Možemo reći da je njegova implementacija prilično nesretna, odnosno da ćete se retko usuditi da ga upotrebljavate, naročito u ključnim situacijama...pogotovu ako vaša konfiguracija nije u stanju da vam obezbedi stabilnih 30 frejmova u sekundi, zašta postoje dobre šanse (o tome malo kasnije). Prava novina je modifier koji u kombinaciji sa 4 osnovna udarca (lob, topspin, safe shot i slice) omogućava izvođenje dodatnih „varijacija na temu“, poput visokog top spina, skraćene lopte i slično. Iako sve ovo možda deluje komplikovano, praksa pokazuje da nije potrebno mnogo vremena za uhodavanje u celu priču. Najvažnije je zapravo naučiti kako da pogađate različite delove terena top spin udarcem, jer se njime zapravo najlakše stvara šansa za poentiranje. Ono što je nezgodno kod njega je što lako može da završi u autu, pa ne treba dugo držati taster za stranu na koju želite da ga uputite. Zamerke se kao i uvek mogu uputiti na prilično beskoristan lob (makar kada igrate protiv kompjutera) odnosno servis sa kojim je i dalje izuzetno teško osvojiti as. Protivnički AI je prilično dobar, mada se povremeno desi da pokuša da smečuje top spin ili uradi neku sličnu glupost.

Osim standardnog exhibitiona, na raspolaganju vam je i mogućnost kreiranja sopstvenog turnira, party mod (serija mini igara za 2 i više igrača) odnosno karijera koja je očekivano najprivlačniji sastojak ove igre. Tu nažalost dolazimo do prvog značajnijeg problema i to vezanog za grafiku – meniji za kreiranje igrača i navigaciju su neopisivo spori, bez obzira što sama igra teče glatko, što je jako teško objasniti. Kada već pominjemo kreiranje igrača, moramo reći da je i ono moglo biti urađeno mnogo kvalitetnije – bez obzira što je broj opcija za njihovo oblikovanje naizgled vrlo veliki, izuzetno

je teško kreirati normalnu ljudsku figuru (o bezuspešnim pokušajima autora teksta da kreira Anu Ivanović nećemo ovaj put). Interesantno je da igra čak ne dozvoljava klasično određivanje visine i težine, nego se umesto toga koristi nekakva skala koja vam naravno uopšte ne pruža informacija o samoj pojavi tenisera/teniserke, sve dok ne izađete na teren...a tada je naravno kasno da bilo šta promenite. No, to ne treba da vas brine – jer se ispostavilo da ni sami programeri nisu bili bolje sreće kada je o tom segmentu reč. Doduše, neki teniseri i teniserke izgledaju pristojno (recimo Miskina) ali se to nikako ne može reći za Mariu Sharapovu koja u najmanju ruku, ne liči mnogo na sebe. Uopšte, čak i uspeli modeli više deluju kao blage karikature (poput likova iz Simsa 2) nego kao realni modeli kakve možemo da vidimo u drugim sportskim igrama sa prefiksom simulacija. Za jedan next-gen naslov, ovo je zaista nedopustivo. Na sreću, izgled samih terena i njihove okoline je bukvalno za 2 koplja bolji od bilo kog sličnog ostvarenja koje se do sada pojavilo. Tu pre svega mislimo na vrlo realno modelovane arene koje izuzetno liče na one iz stvarnosti (Aspyre je licencirao i dosta poznatih svetskih turnira, uključujući i Wimbledon) ali i na publiku koja konačno nije predstavljena arhaičnim 2d sprajtovima. Ipak, možda najimpresivnije izgledaju fiktivni tereni smešteni u razna egozitična okruženja, što ipak daje više nego pozitivan utisak o vizuelnim aspektima igre. Zvučna komponenta je takođe vrlo pristojna, mada ne baš realistična – svi znamo da svaki udarac Marie Sharapove prati urlik, što ovde nije slučaj.

Kao što smo rekli, glavni fun factor ovog ostvarenja je njegov carrier mod, u kome vodite fiktivnog (kreiranog) tenisera ili teniserku na putu ka broju 1 na svetskoj rang listi. Naravno, prvo što sledi je odabir sponzora i trenera, a zatim i unapređivanje brojnih karakteristika, što je više nego neophodno pre nego što kročite i na najslabije turnire. U odnosu na originalno ostvarenja, ovaj mod nudi daleko više, ali ipak nismo sigurni da nadmašuje onaj viđen u odličnom Namcovom Roland Garossu Powered by Smash Court Tennis za PlayStation 2.

Koliko god to da ne želimo, moramo da se vratimo na priču o hardverskoj zahtevnosti –igra zahteva procesor i grafičku karticu više srednje klase ako želite sebi da priuštite iole pristojan frame, pa je svaki pokušaj igranja na konfiguraciji koja je ispod našeg preporučenog minimuma čisto gubljenje vremena. Još nešto je nezamislivo – iako je u pitanju igra koja na Xboxu360 radi u widescreen formatu, programeri nisu našli za shodno da ovu opciju ubace i u PC verziju, što je zaista jako teško objasniti.

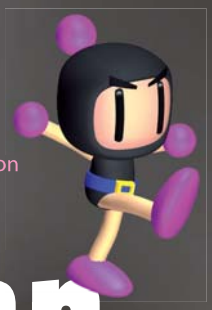
Ukoliko zaista volite tenis, Top Spin 2 je svakako odličan izbor koji će vas zabaviti barem na nekoliko nedelja. Nikako ne zaboravite da se izdanje sličnog kvaliteta ne očekuje uskoro na PC-ju, pa nije i da imate o čemu mnogo da razmišljate. Nadajmo se samo da će nastavak koji je već u pripremi ispraviti sve nedostatke i predstavljati ultimativnu igru ovog tipa koja će moći da se stavi uz rame najboljim sportskim ostvarenjima današnjice.

Nikola Dolapčev

OCENA 80

Platforma:	PC
Za:	najbolja teniska simulacija za PC, dosta licenciranih tenisera i teniserki
Protiv:	ogromna hardverska zahtevnost, nerafinirane kontrole, izgled igrača
Minimalna konfiguracija :	Athlon 3000+, GeForce 6600GT, 512 MB RAM-a
Test konfiguracija:	Athlon 3000+, GeForce 6600GT, 1GB RAM-a, frame rate dovoljan za igranje uz rezoluciju 1024x768 i sa isklljučenim senkama
Kontakt:	www.topspin2.com
Cena:	50 evra

Platforma: PSP
Razvojni tim: Hudson; Distributer: Hudson



Bomberman

Bomberman franšiza sigurno je jedna od značajnijih u istoriji video igara, o čemu najbolje svedoči činjenica da ovaj serijal koji traje već gotovo 20 godina još uvek dobija nove nastavke koji beleže zapažene uspehe na tržištu. Zbog toga, ne čudi da je posle svih mogućih i nemogućih platformi Hudsonova "zlatna koka" dobila izdanje i za PSP.

Najpozitivnija osobina novog Bombermana svakako je činjenica da se radi o potpuno novoj igri koja je posebno rađena za PSP, što se vidi kroz nekoliko uglavnom sitnijih inovacija. Osnovni princip igranja ostao je ipak isti kao i u prastarom prvencu – simpatičnog čovečuljka treba prevesti kroz nekoliko desetina nivoa na kojima je cilj prvo uništiti sve protivnike a zatim i pronaći izlaz koji je uvek sakriven u uništivim barijerama. Začkoljica se krije u tome što su bombe koje postavljate smrtonosne i za glavnog junaka, pa zato uvek morate dobro da razmislite o svom sledećem potezu kako ne biste izgubili život zbog sopstvene gluposti. Sa druge strane, nivoi kriju i ogroman broj dodataka poput ubrzanja, mogućnosti "sejanja" više bombi, mina, povećanja dometa i mnogo toga drugog. Ovde dolazimo i do najznačajnije inovacije ovog izdanja – svi itemi koje pokupite ne aktiviraju se automatski nego se čuvaju u posebnom meniju koji vam je na raspologanju tokom nivoa, ali i nakon njegovog prelaska. S obzirom da je broj predmeta koje možete iskoristiti zaista veliki (gotovo 20-tak) skrolovanje i korišćenje u realnom može da predstavlja ozbiljan problem, što je jedina realna mana koju možemo da uputimo inače tradicionalno jednostavnom i intuitivnom kontrolnom sistemu.

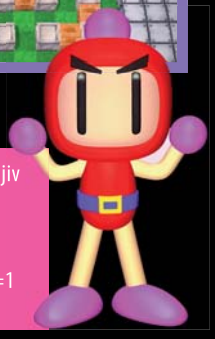
Upravo zbog činjenica da se na svakom nivou može pronaći ogroman broj dodataka koji vam pomažu pri igranju, Bomberman nije naročito težak. Ipak, 100 nivoa i desetak glavnih protivnika više su nego dovoljna garancija zabave na jedan duži period. Kada već pominjemo težinu, treba reći da je Bomberman prava "old school" igra oslobođena gluposti koje krase veliki broj modernih ostvarenja za PC i konzole. Tu pre svega mislimo na činjenicu da je broj života ograničen (mada uvek postoji continue opcija) kao i da ne postoji nikakvo besmisleno prilagođavanje težine igre u zavisnosti od toga koliko dobro igrate.

Značajan faktor u trajnosti ovog naslova je i njegova multiplayer komponenta koja je oduvek bila blistava. Za komotno igranje učetvoro dovoljna je samo jedna kopija igre (preko gamesharing funkcije) što je izuzetna retkost kod PSP naslova i veliki plus na naš konačni utisak.

Sa tehničke strane, nemamo nikakvih zamerki – Bomberman nikada nije bio poznat po izvanrednoj grafici, ali ona je više nego pristojna i najlakše se može opisati atibutom funkcionalna. Vesele i pomalo otkačene muzičke teme starije igrače sigurno će podsetiti na ostvarenja iz prošlosti.

Usled činjenice da je i ovaj nastavak ipak samo blaga evolucija originalne ideje, Bomberman za PSP biće najinteresantniji publici koja se do sada nije sretala sa njim, ili onima koji su zaboravili koliko jednostavne igre mogu da budu zarazne.

Nikola Dolapčev



OCENA 75

Za:	U osnovi jednostavna i težinski dobro izbalansirana igra, uvek zanimljiv multiplayer
Protiv:	"Žongliranje" po menijima u toku samog nivoa može da bude veoma nezgodno, bez većih inovacija
Kontakt:	hudsonentertainment.com/gamedetail.php?game_id=29&console=1
Cena:	40 evra

TM

XBOX 360™

Premium pack: 20GB HD disk koji se lako skida i proširuje, Xbox 360 slušalice za korišćenje uz program Xbox Live, Komponentni HD-AV kabl za sjajnu HD sliku, Maska za konzolu koja se lako menja, 2.4 GHz bežični kontroler

Extreme CC, Živka Davidovića 13; Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-8383; www.extremecc.co.yu, distribucija@extremecc.co.yu

EXTREME COMPUTER CORNER

RUR!NDUSTRIES
www.klanrur.co.yu

DEAD OR ALIVE THE MOVIE

Filmovi rađeni na osnovu igara retko dobijaju pozitivne kritike, pa je danas slobodno se može reći, više ludo nego hrabro uložiti milione, ili često desetine miliona dolara u projekte koji se već u startu dočekuju negativno i kod kritike i kod publike. Katastrofe poput Mortal Kombat: Annihilation, oba Tomb Raidera, House of the Dead, Street Fightera i mnoge druge jako je teško zaboraviti, ali filmska industrija i pored toga u ekranizaciji igara i dalje vidi "zlatnu koku". Stoga je i Dead or Alive, kao jedan od najpopularnijih borilačkih serijala današnjice, svakako morao doći na red.

Godina proizvodnje: 2006.
Žanr: borilački film
Režiser: Corey Yuen
Glave uloge: Jamie Pressly, Hollie Valance, Sarah Carter, Eric Roberts, Devon Aoki, Natassia Malthe

Dead or Alive je u fokusu još od prve igre koja se pojavlao 1996. na Seginom MODEL 2 automatu, a kasnije i na PlayStationu, odnosno Sega Saturnu. Ono što je u startu privuklo igrače svakako je bila odlična grafika kao i veliki broj ženskih likova nestvarno savršenih proporcija. Naredne godine donele su sve uspešnije nastavke a serijal je u međuvremenu postao ekskluziva za Microsoftove konzole, uključujući tu i dva spinoffa, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball za Xbox, odnosno nedavno objavljeni Dead or Alive Xtreme 2 za Xbox 360.

Ipak, priča filma je samo delimično povezana sa dešavanjima u igri, što je ruku na srce, teško uzeti za realnu manu. Prvo, zato što je izuzetno mali broj ljudi koji su upoznati sa njom, a drugo, zato što ona i nema bogzna kakvih literalnih vrednosti zbog kojih bismo mogli reći da je šteta što ona u celosti nije prenesena na veliko platno.

Kakva-takva garancija da film poseduje određeni kvalitet je angažovanje Paula W.S. Andersona na mestu producenta, koga pamtimo kao reditelja Mortal Kombata, sigurno najboljeg ostvarenja sedme umetnosti baziranog na video igri. Kada to znate možda i ne treba da čudi što mnogo toga u Dead or Alive-u podseća upravo na ovaj letnji hit od pre desetak godina, koji opet dosta toga duguje legendarnom klasiku Enter the Dragon sa Bruce Leejem. Naravno, scenario je najslabija tačka ovog filma jer je prilično predvidljiv, čak i ako apsolutno ništa ne znate o celokupnoj DOA franšizi. Šturo upoznavanje sa Ayane, Christie, Kasumi i ostalim protagonistima na samom početku kao i odlazak na skriveno ostrvo na kome tajanstveni domaćin organizuje najveći borilački turnir na svetu sa sobom povlači vrlo snažan "déjà vu", a nikoga ne treba da čudi i to što je samo takmičenje zapravo paravan za nešto mnogo veće… tu ćemo stati, da vam ne prepričavamo baš sve do kraja. Ono na šta ipak moramo da skrenemo pažnju jeste krajnje neubedljiv glavni negativac (tumači ga Eric Roberts, rođeni brat Julie Roberts) koji pored Cary-Hiroyuki Tagawe (glumio čarobnjaka Shang Tsunga u prvom Mortal Kombat filmu) deluje samo kao simpatični sredovečni čikica koji i pored najboljeg ▸

truda ne izgleda naročito opasno.

Ono što nam se definitivno jako dopada su glavne protagonistkinje Jamie Pressly, Holly Valance i Sarah Carter (više o njima u posebno izdvojenom tekstu) sa čime će se verujemo, složiti svaki primerak muške populacije. Ujedno, one su i najatraktivnija imena ovog ostvarenja a eventualno im treba dodati Kevina Nasha, jednog od najpoznatijih kečera današnjice. Interesantno, među glumcima se nalazi i Robin Shou (u toliko pominjanom Mortal Kombatu glumio Liu Kanga) što još jednom govori koliki je bio uticaj Paula W.S. Andersona na oblikovanje scenarija. Ljubitelje DOA obradovaće činjenica da se među odabranim borcima nalaze gotovo svi važniji likovi franšize, mada je mnogima zbog same prirode filma posvećeno svega par kadrova.

Sama gluma je zadovoljavajućeg kvaliteta, što je za film toliko baziran na

O GLUMICAMA

Naše oštro oko je zapazilo da će najveću pažnju (muške) publike privući 3 glavne glumice, pa evo i par reči o njima.

Jamie Pressly – prelepu glumicu zanosnih oblina i vrlo specifičnog hrapavog glasa mnogi su prvi put zapazili u seriji Mortal Kombat Conquest u kojoj se pojavila u par epizoda još tada izvodeći većinu svojih kaskaderskih scena. U međuvremenu je glumila u dosta zapaženih filmova kao što su Not Another Teen Movie i Torque a danas je svakako najpoznatija po ulozi blesave Joy u izuzetno popularnoj seriji „My Name is Earl" koja se nažalost, još uvek ne emituje na našim TV kanalima. Interesantno je reći i da se dva puta našla na duplerici Playboya kao i da se pojavila u spotovima Aerosmitha (Girls of Summer) odnosno Marilyna Mansona (Tainted Love). U filmu, ona glumi Tinu Armstrong, profesionalnu kečerku koja na turnir odlazi da bi dokazala da je sposobna da pobeđuje i u pravim borbama i to ne ne samo sebi, već i svom ocu Bassu (tumači ga pomenuti Kevin Nash).

Sarah Carter – u našim krajevima relativno nepoznata kanadska glumica izuzetnu popularnost je stekla pojavljivanjem u 3 epizode "Smallville-a", toliku da je producentska kuća ove popularne serije bila pod velikom presijom fanova da se njen lik uvrsti u stalnu glumačku postavu. Ostale zapažene uloge takođe je ostvarila gostujući u popularnim TV serijama poput Entourage, Boston Legal, The Twilight Zone, Dark Angel...Kombinacija fizičke lepote i izuzetno privlačnog tonaliteta glasa verovatno će joj obezbediti još značajnije uloge u budućnosti, što ona svako zaslužuje. Sarina uloga u filmu je Helena, koja je domaćica ostalim borcima na ostrvu, ujedno i jedna od učesnica Dead or Alive turnira, ali i mnogo više od toga.

Holly Valance – Austalijanku kojoj je pravo ime Holly Vukadinović (otac Srbin) MTV publika zna po njenim hitovima Kiss Kiss, Down Boy, Naughty Girl...zbog kojih su je mnogi proglasili za naslednicu sestara Minogue, odnosno Natalie Imbruglie. Dead or Alive je njen filmski debi, ali je već do sada sakupila solidno iskustvo pojavljujući se u popularnim TV serijama poput CSI: Miami, CSI: NY, Entourage a u izuzetno gledanom Prison Break-u ima i stalnu ulogu. U DOA tumači Christie koja je profesionalni borac i vrhunski lopov.

SADAŠNJOST I BUDUĆNOST DEAD OR ALIVE UNIVERZUMA

Team Ninja, odeljenje Tecmo-a zaduženo za ovaj serijal poslednji veliki uspeh postiglo je pre godinu dana objavljivanjem vizuelno izuzetno atraktivnog Dead or Alive 4, koji je umnogome pomogao dobroj startnoj prodaji Xbox 360 konzole. Krajem 2006. Predstavljen je i nastavak kontroverznog, ali finansijski vrlo uspešnog spinoffa Dead or Alive Xtreme Beach Volleya sa originalnog Xboxa, ovoga puta kršten kao DOA Xtreme 2. I pored toga što nije naišao na dobar prijem kod kritike (zameralo mu se na totalnom izostanku inovacija i smislenog gameplaya) ne bi nas začudilo da i on dobro napuni kasu matične kompanije. Planovi Team Ninja za blisku budućnost uključuju skoro objavljivanje Ninja Gaiden Sigma za PlayStation 3 (glavni junak u njemu je Ryo Hayabusa, jedan od stalnih likova u Dead or Alive) koji označava povratak na PlayStation platformu posle celih 6 godina. Takođe, Dead or Alive 5 kao novi zvaničan nastavak i Dead or Alive Code Chronos (svojevrstan prequel koji će se fokusirati na dešavanja pre prvog DOA turnira) su u početnoj fazi izrade, a za očekivati je da se ovi naslovi pojave za Xbox360, možda i za PlayStation 3.

akciji sa vrlo malo priče sasvim dovoljno da ne kvari utisak. Jamie Pressly i Sarah Carter su savršene u svojim ulogama i na nas su ostavile najpozitivnije utiske mada daleko od toga da imamo nešto protiv Holy Valance

Ono zbog čega vredi pogledati Dead or Alive jesu borbe, koje imaju vrhunsku koreografiju i što je najvažnije, gotovo da su oslobođene filmskih trikova i preterivanja ala "Čarlijevi Anđeli". Treba reći da većinu akcionih scena izvode same glumice, od kojih neke već imaju iskustva sa ovakvim ostvarenjima (pre svega mislimo na Devon Aoki i Jamie Pressly), što svakako predstavlja dodatni plus. Sama scenografija je odlična samim tim što se turnir odvija na egzotičnom ostrvu ali nam je zasmetalo što pojedini kostimi deluje pomalo jeftino, ili značajno odudaraju od onih u video igri, za šta zaista nije bilo potrebe (budžet filma je ipak prilično impresivnih 30,000,000 dolara). Sa druge strane, fanove će sigurno oduševiti beach volley scena, očigledno inspirisana DOA Xtreme serijalom.

Naš konačan utisak jeste da je Dead or Alive solidno ostvarenje uz koje će vam 90-tak minuta koliko traje proći veoma brzo, pod uslovom da od njega ne tražite ništa više od klasičnog akcionog filma prepunog prelepih devojaka i kvalitetnih borilačkih scena. S obzirom na izostanak preteranog nasilja scena (krvi, lomljenja kostiju i sličnih divota) savršeno je pogodan i za mlađu populaciju.

Nikola Dolapčev

KONTROVERZE

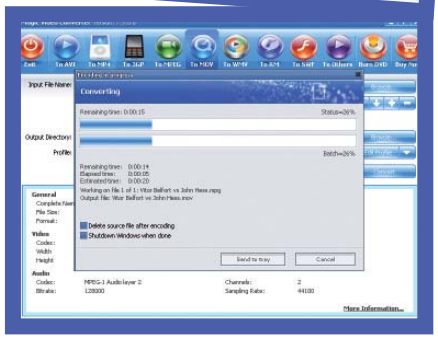
Uz nezaobilazni Mortal Kombat, Dead or Alive važi za ubedljivo najkritikovaniji borilački serijal današnjice, a za to postoji zaista mnogo razloga. Mnogi ljubitelji ovog tipa igara često ističu da Tecmo-ovom naslovu nedostaje dubina, odnosno da u poređenju sa sličnim ostvarenjima konkurenata (Tekken, Soul Calibur, Virtua Fighter...) ima isuviše jednostavan kontrolni sistem koji značajno limitira izvođenje odnosno kreativnost samih borbi. Takođe, često se ističe da je fokus programera uvek na grafici odnosno modelima ženskih likova a da se sam gameplay stavlja u drugi plan, što je za mnoge dobilo praktičnu potvrdu kroz Dead or Alive Xtreme Beach Volley. Posebne kontroverze odnose se na Tomonobu Itagakija koji je vrlo prepoznatljiv po svom imidžu (čova nikada ne skida naočare za sunce) i oštrim komentarima, pre svega na račun Tekken serijala koga napada u svakoj mogućoj prilici. Mnogi ga takođe optužuju da je prodao dušu Microsoftu, jer još od 2000. Dead or Alive izlazi samo na Microsoftovim konzolama a nikome nisu nepoznati ni njegovi izuzetno negativni stavovi prema PlayStation platformama. Po njegovim rečima, PlayStation 2 je toliko inferioran u odnosu na Xbox, da je na njemu bilo nemoguće objaviti Dead or Alive 3 i ostala spinoff ostvarenja koja su ostala ekskluziva za Xbox. Ako je verovati njegovom postulatu da Team Ninja objavljuje igre samo za hardverski najjače konzole, nema nikakve sumnje da bi svi sledeći naslovi u serijalu morali da se pojave na PlayStationu 3, kao ekskluzive ili makar paralelno sa verzijama za Xbox 360. Ipak, ne bi nas nimalo začudilo da se tako nešto ne desi - Itagaki nas je do sada naučio da je kod njega sve moguće.

Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

EXTREME COMPUTER CORNER

Video konvertrovanje

Svakom od nas kad tad zatreba softver za konvertovanje video fajlova iz jednog formata u drugi. Obično tad nastane frka panika, koji program skinuti, koji će odraditi posao, koji neće, kakav će kvalitet da bude, veličina i tako dalje. Mi smo skinuli dva veoma popularna programa, oba sa puno zvezdica i pozitivnih kritika, da bi ih predstavili vama i donekle smanjili glavobolje.



Jedan je **"Magic Video Converter"** (u daljem tekstu **MVC**), a drugi [duboki_udah] **"Video Capture/Convert/Split/Merge/Burn Studio"** (u daljem tekstu **Video Studio**). Ono što je uzrokovalo da ova dva pregleda ne budu klasični opisi, već uporedni test jeste to što su programi veoma slični. Po interfejsu, funkcijama, helpu, čak i po trial-period prozorčetu. Tri puta smo proverili da li programi imaju istog proizvođača. Nemaju, prvog pravi "MagicVideoSoft", a drugog "McFunSoft". Otkud onda toliko sličnosti, pa u principu ni ne zanima nas previše, bitnije nam je koji bolje radi. Izabrali smo šest kategorija i po njima ocenjivali softver.

1 Interfejs i lakoća korišćenja:

Pobednika u ovoj kategoriji nije bilo teško odlučiti. Iako ima zaobljene ćoškove i ikonice koje sijaju, Video Studio je nekako prebudžan, nepregledan (ali samo u poređenju sa MVC-om, inače se interfejs Video Studija može oceniti veoma visokom ocenom). MVC, sa druge strane, odlično koristi prostor i ostavlja mesta između dijaloga, time dobijajući na preglednosti. Prozorče za biranje i izmenu profila konverzije je takođe bolje odrađeno, po našem mišljenju. Inače, oba programa na vrhu imaju ikonice za jednostavno biranje formata izlaznog fajla, koristan info box i logičan i pregledan raspored opcija, samim tim su veoma laki za korišćenje. Zaključak, zbog boljeg iskorišćenja prostora, pobednik je MVC.

2 Broj podržanih ulazno/izlaznih formata:

Lista podržanih ulaznih fajlova MVC-a je zaista ogromna. Od uobičajenih AVI i MPG, preko Miss Maxim FLV fajla, do nekih formata za koje smo prvi put čuli. MVC može da generiše sledeće formate: AVI, MP4, 3GP, MPEG, MOV, WMV, RM, SWF, ASF i VOB. Ponuda Video Studija je skromna u ovom domenu. Podržani su samo osnovni formati, čak je i Miss Maxim ostao neotvoren. Izbor izlaznih formata je: MPEG, AVI, WMV, RM i VOB. I u ovoj kategoriji, MVC je ubedljiv.

3 Konverzija i izlazni fajl:

Dolazimo do najbitnijeg dela. Veličina i kvalitet izlaznog fajla svakako najviše zavisi od opcija koje odaberete, ali uticaj imaju i konvertori. I ovde je Video Studio podbacio u poređenju sa MVC-om. Izlazni fajl MVC-a bio je znatno manji od onog kojeg je generisao Video Studio, a posao konverzije AVI fajla u MPEG MVC je odradio tri puta brže od Video Studija. Čak se u jednom slučaju desilo da smo u izlaznom fajlu Video Studija dobili ružnu zelenu štraftu na dnu ekrana. Sam kvalitet izlaznog fajla se nije razlikovao. Pobednik, svakako, MVC.

4 Demo period:

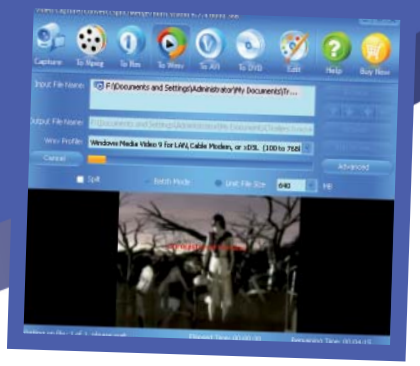
Šta koji program nudi u trial periodu? Pohvalno u oba slučaja je to što su sve opcije iz pune verzije dostupne i u demo, kao i to što nije ograničen broj konverzija, nego vremenska dužina demo perioda, koja je 30 dana. Prevagu je ▸

odnelo to što je u MVC-u ograničena dužina izlaznog fajla. Naime, demo period MVC-a će dozvoliti samo prvih pet minuta konverzije, dok Video Studio konvertuje ceo fajl, ali ostavlja votermark. Zbog toga Video Studio beleži prve bodove u ovom obračunu.

5 Cena: MVC košta $19.95, a Video Studio $29.95. Sami izvucite zaključak.

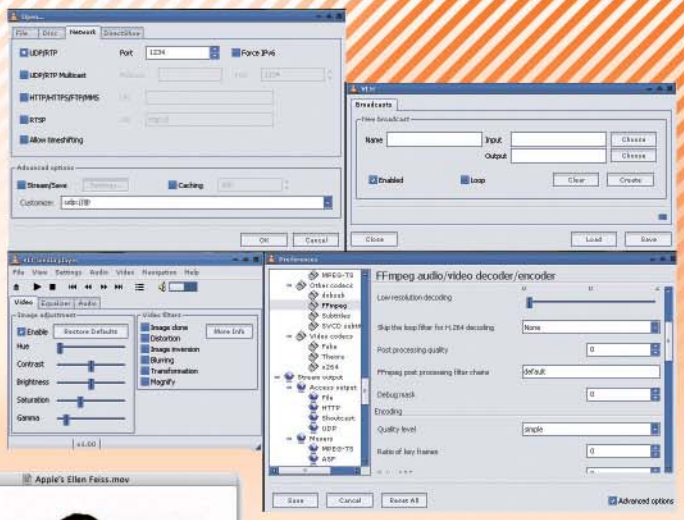
6 Dodatne opcije: Dodatne opcije su sve one opcije koje ne očekujete u standardnom paketu jednog konverora, a svakako su dobrodošle. Tako oba programa, na primer, imaju mogućnost rezanja DVD-a. Bonus opcija MVC-a je mogućnost konverzije audio formata (iz MP3 u AC3, npr.). Video Studio je otišao korak dalje i ponudio moćan alat za dodavanje raznih efekata, geometrijskih oblika, izmenu slike (kontrast, količina svetlosti i sl.) i transformaciju (obrtanje, zum, risemplovanje...). Takođe, tu je i opcije 'Capture' za veb kamerice, uz pomoć koje možete praviti sopstvene mini-filmove. Bitno je spomenuti i opciju za deljenje izlaznog fajla na dva ili više komada. Pobednik u ovoj kategoriji, ubedljivo, Video Studio.

Ukupan rezultat – 4:2 za MVC. Ipak, iako su jako slični, i jedan i drugi program imaju specifične strane. Najbolje je da prođete kroz tekst još jednom i sami odlučite koji od njih vam najviše paše.



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

VLC plejer je veoma efikasan i dinamičan open-sors plejer, enkoder i strimer. Donosi sam svoje kodeke i podržava skoro sve audio i video formate na koje možete naleteti, kao i striming protokole, čita DVDove, VCDove, transkodira fajlove sa mogućnošću čuvanja i strimuje fajlove preko mreže.



VLC

Prvobitnu verziju softvera je razvila grupa studenata iz Pariza, sa idejom da naprave program koji će se koristiti za striming i upotrebu u mreži (otuda i ime – VideoLAN Client). Nakon što je pušten u promet pod GNU GPL licencom, njegovom razvitku doprineli su mnogi entuzijasti, kako to obično i biva sa opensors programima.

VLC je, na prvi pogled veoma naivan i jednostavan, ali verujte nam da je sve sem toga. Ono što ga izdvaja iz mora drugih plejera su gore navedeni atributi i verzija za 7 različitih operativnih sistema. Pored mora podržanih formata, VLC čita i oštećene i nekompletne fajlove, koji na primer nastaju kada se u DC++ ili utorrentu prekine skidanje. Korisno za privju fajla, recimo. Jedna od zamiljjivih sposobnosti VLC je da pušta film direktno iz .iso fajla, čak i ako korisnikov sistem to ne podržava.

Pod opcijom 'File' nalaze se komande za razna otvaranja fajlova. Od obične 'Quick Open' do malo komplikovane, ali veoma korisne 'Open Network Stream'. Tu ćemo malo da se zadržimo. Jaku prednost VLC-a nad ostalim plejerima predstavlja upravo ova mogućnost. VLC čita fajlove koji idu preko UDP/RTP-a, standardnih internet protokola HTTP, FTP, HTTPS, MMS, kao i ne toliko standardnog RTSP protokola (mali tip: fajlove koji idu preko RTSP-a možete da skinete sa programom NetTransport, npr). Tu je i podrška za tajmšifting, a odmah ispod nje su podešavanja korisna za kad želite da vaš VLC bude striming server.

Kao i svaki drugi ugledan plejer, VLC ima i plejlistu i prozorče koje pokazuje informacije i onom što se gleda/sluša. Da stvar s mrežom bude kompletna, dodata je 'Broadcast' opcija, koja, čini se, služi za posredovanje, tj. Video/audio fajl sa jednog izvora (internet, LAN, lokal) se šalje prijemniku (isto na internet, LAN ili lokal).

Aktivni fajl (ono što pustiš pa ide, štob' rekli) se kontroliše pomoću mnoštva audio/video podešavanja, od kojih su možda najzahvalniji mikseta sa audio, odnosno aspekt rejt, sa video strane. Prilikom stvarnog gledanja filma, dolazi do izražaja jedna od glavnih mana softvera – loš tzv. osnovni interfejs. Nema standardnog menija kad se miš spusti dole, već morate da se vraćate na desktop da bi premotali ili pojačali zvuk. Takođe, ni kontrola titlova nije baš najjednostavnija, a za standardne 'Brightness/Contrast' opcije morate da uključujete poseban podmeni, i da se, naravno, vratite na prvobitnu veličinu da bi je koristili. Ukratko, VLC je zakazao u tom pogledu, jer na tržištu ima dosta plejera kod kojih je korišćenje tih kontrola na dohvat miša. VLC sadrži i 13 video filtera od kojih se praktična korist polovine može dovesti u pitanje.

Najzanimljiviji deo svakog programa svakako je ono 'Preferences'. Ovde možete pronaći razne audio i video filtere, za početak, kao i brčkati malo po svakom od njih, podešavajući ih po ličnom nahođenju. Dugme 'Reset All' je tu, tako da slobodno navalite. Dalje, tu su razna standardna, nestandardna i sasvim nova podešavanja autputa i titlova (RSS Fids??), prava poslastica za one što vole da čačkaju po svemu. U input tabu, pored mnoštva opcija koje samo uber gikovi razumeju, možete podesiti podatke za transfer protokole (FTP, HTTP…). Nikako nemojte zaboraviti za opciju 'Subtitles delay', u 'Input->Demuxers->Subtitles'. Poseban tab je 'Stram Output' gde možete podesiti bukvalno sve što vam treba pri obavljanju strim operacija, sudeći po broju dostupnih opcija. Treba izdvojiti i mogućnost kreiranja liste URLova sa podkastima. U podešavanjima interfejsa, recimo da su najzanimljiviji hotkijevi, koji olakšavaju posao i nadoknađuju nedostatak 'osnovnog interfejsa'. Ima tu još more raznoraznih opcija, ali nas je zabolela glava od samog pogleda na ono što je ponuđeno. Jednom rečju, nikad kraja. Hm, ipak su to dve reči.

I na kraju, par reči za one koji su već upoznati sa ovim softverom. Nedavno je izašla nova verzija, 0.8.6, što je ujedno i bio povod za pisanje ovog pregleda. Najbitnije promene su podrška za "Flash Video" (VP5, VP6), H.264, WMV9 i dodavanje titlova u letu.

Uživajte!

Naziv: VLC Media Player
Izdavač: VideoLAN Project (www.videolan.org)
Operativni sistem: Cross-platform
Veličina: 9,01MB
Poslednja verzija: 0.8.6

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

yu.asus.com

Serija monitora sa ugrađenom web-kamerom Webcam
namenjena video komunikaciji

Uživo u svakom trenutku

PW201 snima i prenosi sve vaše nezaboravne trenutke

- Ugrađena web-kamera od jednog megapiksela omogućuje čistu i jasnu video komunikaciju.
- Ekran od 20'' visoke rezolucije (1680x1050), glare-type panel, širok ugao gledanja i još mnogo više ...
- Velike mogućnosti povezivanja omogućuju priključivanje DVD player-a, igračkih konzola i drugih uređaja. Opcija "Slika u slici" vam dopušta da pogledate omiljenu emisiju čak i dok radite na računaru.

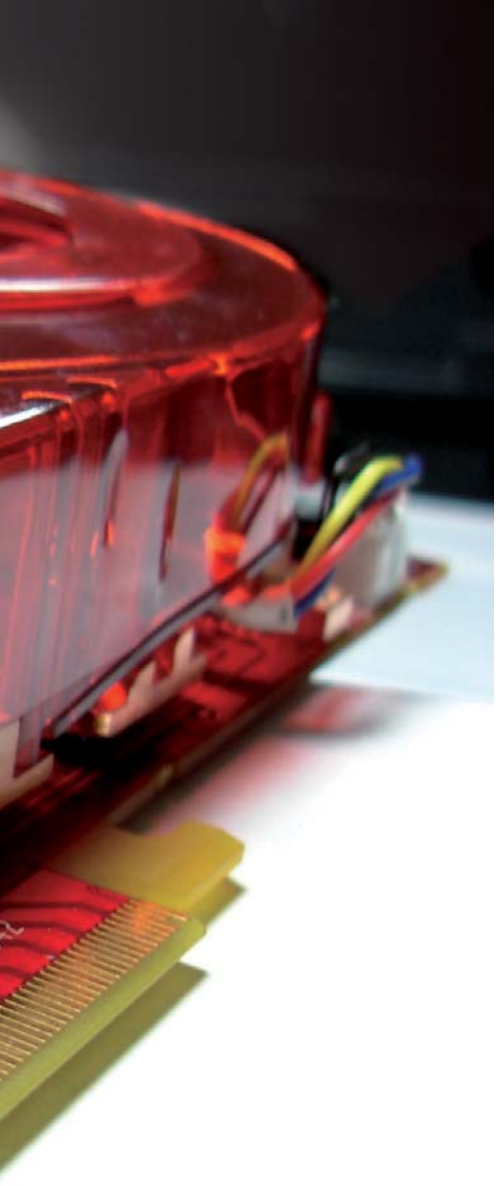
Direct Link d.o.o., Mike Alasa 9, Tel: +381 11 3215 151, Fax: +381 11 3215 155, www.dl.co.yu
Kim Tec d.o.o., Viline vode bb, Slobodna zona Beograd L12/3, Tel: +381 11 20 70 846, Fax: +381 11 20 70 854, www.kimtec.co.yu
Pakom, Rajićeva 12, 18000 Niš, Tel: +381 18 521 116, Fax: +381 18 521 116, www.pakom.co.yu

ATI RADEON X1950XTX

Novi brzinski šampion?

Zapravo ne. Bez obzira što smo već na početku veo misterije oduvali ka zalasku Sunca, o novoj kartici iz ATI-ja zaista ima šta da se kaže. Njoj je suprotstavljena samo nekoliko meseci stara 7950 GX2 koja je zapravo i izazvala veoma upečatljivu reakciju Kanađana koju vidite na slikama. Povodom toga, naše mišljenje je da je ovo ubedljivo najlepša ATI kartica koju smo do sada videli. Raniji čak i specijalni modeli individualnih proizvođača kod kojih je što "bogatiji" dizajn od presudne važnosti nisu ostavili takav utisak pri prvom susretu. Možete primetiti da proizvodom dominira crveni "oklop" rashladnog sistema. Ispod, celom dužinom se nalazi kompletno bakarni hladnjak sa mnoštvom rebara i nekoliko toplotnih cevi. Rezultat je težina koja pravilno distribuirana u efikasnom zamahu može stvarno povrediti. Takođe, ovakva koncepcija je kao efekat donela neverovatno efikasno hlađenje i gotovo nečujan ventilator, čak i u 3D režimu rada.

Ispod haube postoje značajne izmene u odnosu na prethodni XTX model, X1900. Najznačajnija stvar je upotreba GDDR4 memorije! Iako je ovaj momenat najavljen još kada su predstavljeni čipovi Generacije X1000 sa Ring Bus memorijskim



kontrolerom, mogućnost za rad sa novom memorijom je stavljena u drugi plan jer proizvođači modula nisu bili u mogućnosti da odgovore na izazov. To je u praksi značilo da se nije moglo proizvesti dovoljno upotrebljivih i funkcionalnih čipova u tom momentu. ATI je na vreme implementirao tehnologiju i ostavio Samsungu i Hynix-u da usavrše proizvodni proces. Taj momenat se dogodio i ništa nije sprečavalo ATI da predstavi karticu sa najbržim frekvencijama rada memorije na tržištu – 2000 MHz! U prvom trenutku, kada je počelo da se priča o 1950XTX karti, bilo je "govorkanja" da će grafički čip biti izrađen u tehnološki naprednijem 80 nm proizvodnom procesu na čijem usavršavanju ATI već duže vreme radi. Međutim, konkurencija je nastupila oštro, pa prosto nije bilo vremena za gubljenje. Tako se na X1950XTX nalazi R580+ čip, identičan onim na X1900 modelima. "+" samo označava upotrebu GDDR4 memorije i to čitavih 512 MB, dok su 48 Pixel Shader jedinica, HDR podrška, 650 MHz brzine za najjači XTX model i dalje tu, nepromenjeni. Predstavljen je i X1950XT koji ima 256 MB DDR4 memorije takođe na 2.0 GHz i nešto niže frekvencije rada GPU-a. Ovim potezom se pravi distinkcija između vrhunskog modela i onog koji će se zapravo najviše prodavati. U prethodnom slučaju, razlike u performansama između X1900XTX i X1900XT su bile par procenata, dok je sa cenama bilo bitno drugačije.

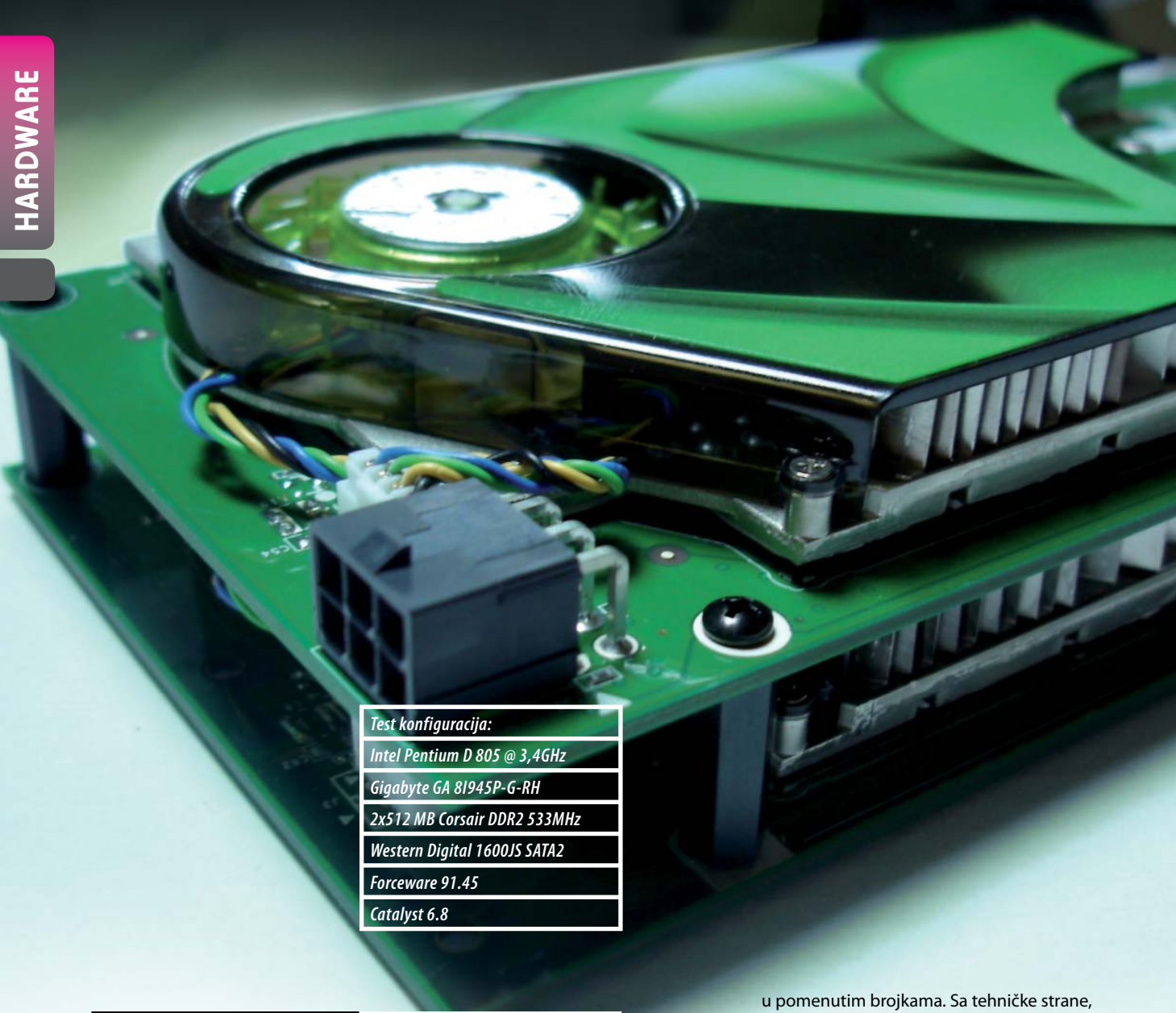
Značajan novitet kod X1950XTX je i HDCP (High Definition Content Protection) podrška, odnosno prisustvo zaštite protiv neovlašćenog reprodukovanja HD filmova. To zapravo znači da kada se konačno masovnije pojave, filmovi na Blu Ray i HD-DVD medijima će biti pod palicom HDCP-a. Da bi bili u mogućnosti da vršite reprodukciju, čitav niz hardverskih komponenti mora biti kompatibilan sa ovim standardom, uključujući grafičku kartu i monitor. Što se tiče ATI-ja, taj aspekt multimedijalne budućnosti može da počne.

Da se ponovo vratimo na konkretnije stvari u sadašnjem vremenu. Brzina jezgra i memorije od 650 i 2000 MHz respektivno je zaista na visokom nivou. Međutim, usled inoviranja rashladnog sistema i poprilične overklok margine R580 čipa, smatrali smo da se slično može ponoviti i na novoj kartici. Bili smo u pravu uz izvesne korekcije. Pošto se insistiralo na tihom radu, prilikom pokušaja overklokinga preko Overdrive funkcije u Catalyst drajverima, na 670 MHz dolazi do zaglavljivanja. Ali, kada se ventilator ubrza na nivo minimalne čujnosti uz pomoć ATI Tray Tools-a, jezgro bez problema radi na 700 MHz. Sa memorijom je slično, samo ubrzanje od 100 MHz naspram 2 GHz ne izgleda impozantno. Značajno je sa tehnološkog aspekta i overklokinga u budućnosti, pošto će GDDR4 biti sve više prisutan.

Konkurencija je na ovom testu predsavljena u vidu GeForce 7950 GX2 karte. Iako je na tržištu već dva i po meseca, jednako je značajna za igračku populaciju kao i X1950XTX. Verovatno vam je poznato da se radi o evoluciji u pristupu u proizvodnji kartica sa dva jezgra. Ovde je upotrebljeno veoma interesantno rešenje u vidu dve ploče sa po jednim G71 GPU-om u internoj vezi. To znači da vam za GX2 neće biti potrebna bilo kakva specijalna ili SLI matična ploča, sve će raditi i sa jednim PCI Express X16 slotom i eventualnim osvežavanjem BIOS-a. Svaki od čipova radi na 500 MHz i raspolaže sa po 512 MB DDR3 memorije na 1.2 GHz. Brzine rada GPU-a su smanjene u odnosu na 7900GTX, prvenstveno zbog potrošnje struje, a to je izvedeno tako dobro da na kvalitetnom, ali prosečnom napajanju od 430W kakvo smo mi imali sve radi kao podmazano. Povrh svega, postoji "rezerva na gasu" jer smo karticu ubrzali do 590/1500 MHz. Svakako dostojan konkurent novom ATI-ju, uključujući i HDCP podršku.

Povodom toga, u tabeli možete videti kako je dvoboj prošao. Sintetički testovi oličeni u poznatom nam svima 3Dmark-u prednost i to opipljivu daju nVidiji. Koliko je to važno u današnje vreme je stvarno diskutabilno. Igre nešto drugačije prikazuju stanje stvari. I tu je nVidija u prednosti, ali sada X1950XTX veoma malo zaostaje. Najveća prednost je u zahtevnim modovima u nekim igrama za šta možemo okriviti efektivnih 1 GB video memorije kod 7950GX2. Razuman zaključak čisto na osnovu brojki je teško izvući. U priču treba uključiti čuveni faktor cene kao i tehnološki progres implementiran u manjoj ili većoj meri. U oba slučaja ATI kartica je u prednosti. Prema prognozama, na evropskom tržištu bi trebalo da košta oko 400€, kod nas naravno nešto više. Sa druge strane, cena 7950 GX2 se trenutno kreće oko 650€ što je drastično više za relativno malu prednost

Model	ATI X1950XTX	nVidia 7950 GX2
Frekvencija GPU-a	560 MHz	520 MHz
Frekvencija memorije	1400 MHz	1000 MHz



Test konfiguracija:
Intel Pentium D 805 @ 3,4GHz
Gigabyte GA 8I945P-G-RH
2x512 MB Corsair DDR2 533MHz
Western Digital 1600JS SATA2
Forceware 91.45
Catalyst 6.8

1280x1024	ATI X1950XTX	nVidia 7950 GX2
3DMark06 Shader model 2.0	2396	2922
3DMark06 S.M.2.0 FSAA 4x, AF 16X	1997	-
3DMark06 Shader model 3.0	2682	2700
3DMark06 S.M.3.0 FSAA 4x, AF 16X	1954	-
3DMark05	8706	9005
3DMark05 FSAA 4X, AF 16X	8221	8644
Doom3	100,0	111,1
Doom3 FSAA 4X, AF 16X	87,4	108,3
FEAR	90,0	97,0
F.E.A.R. FSAA 4X, AF 16X	68,0	85,0
Call of Duty 2	82,2	87,3
Call of Duty 2 FSAA 4X, AF 16X	67,6	84,5
Half Life 2	133,7	107,1
Half Life 2 FSAA 4X, AF 16X	122,3	85,3
Quake 4	40,2	41,7
Quake 4 FSAA 4X, AF 16X	-	-

u pomenutim brojkama. Sa tehničke strane, već poznata shader orjentisana arhitektura R580 čipa, HDR mogućnosti zajedno sa Anti Aliasingom, napredni Ring Bus memorijski kontroler koji sada izuzetno dolazi do izražaja su argumenti na strani X1950. Ne treba zaboraviti ni Crossfire koji će u ukupnom zbiru opet predstavljati povoljnije rešenje u odnosu na dve 7950GX2 kartice.

Kada se sve sabere, ATI je napravio zaista kompletan proizvod, dobro osmišljen i razumno izbalansiran. Po nama, potrebno je da se pojavi nekoliko velikih naslova video igara koji iskorišćavaju naprednu arhitekturu R580+ čipa pa će i famozne brojke biti na kanadskoj strani. Za sada, nVidija i dalje drži prvo mesto, ali ATI opasno diše za vratom i sigurno će iskoristiti najmanju neopreznost protivnika. U bliskoj budućnosti nas očekuju osveženja i u srednjem segmentu kartica u vidu revizije postojećih čipova sa 80 nm proizvodnim procesom. Sve govori u prilog tome da nas očekuje veoma interesantna jesen.

Nikola Nešović

ASUS EN7600GT

Best of 2006

Vs.

SAPPHIRE X1800GTO

Prvi broj Play! Magazina je veoma bogat hardverskim sadržajem. U nekoliko tekstova pokrili smo gotovo sve cenovne segmente grafičkih kartica. Tu je 7900GT u najjačem, X1300PRO u najslabijem i tekst pred vama koji čini ovu zamisao kompletnom jer su se na jednom mestu našle dve izuzetno konkurentne kartice srednjeg segmenta. Zapravo, jedna od njih je i projektovana kao direktan odgovor na ono što druga nudi. Pred nama su ASUS EN7600GT i Sapphire X1800GTO.

ASUS kartica po svemu odgovara fabričkim specifikacijama i referentnom nVidia dizajnu koji je namenjen za 7600GT. Iz imena se može zaključiti da je ovaj grafički čip naslednik legendarnog i odlično prodavanog 6600GT. Tipski 7600GT i 6600GT su veoma slični. Na ploči "srednje" veličine (manja od 7900GT, a nešto veća od X1300PRO) nalazi se mali kuler sa prilično bučnim ventilatorom. Memorija raspoređena oko procesora je bez hladnjaka. Sve ovo navodi na činjenicu da je ciljno tržište ovog proizvoda "zlatna sredina", što podrazumeva cenu od oko 200€.

Ispod kulera nalazi se novi nVidia grafički procesor kodnog imena G73. Predstavljen je na CEBIT-u pre mesec dana i na ovom tržištu je pravo osveženje iz nekoliko razloga. Prvi je svakako zato što je izrađen u naprednom 90 nanometarskom proizvodnom procesu. Fizički je manji, slabije se greje i može da radi na višim radnim frekvencijama u odnosu 6600GT. Drugi razlog je povezan sa prethodnim, a ogleda se u unutrašnjoj arhitekturi čipa. G73 raspolaže sa 12 pixel shader i 5 vertex shader jedinica što je značajno više nego 8x3 kod NV43 na kojima se bazira prethodnik. To je svakako dovelo do ogromnog dobitka u performansama.

Primerak na testu je opremljen G73 procesorom koji radi na 560 MHz, a tu je i 256MB DDR3 memorije koja je podešena na visokih 1400 MHz. Kao posledica naprednog proizvodnog procesa su i odlične overklok mogućnosti, što se pokazalo u ostvarenih 610/1600 MHz. Stekli smo utisak da memorija može još, ali fizički dalje nije bilo moguće jer je 1600 MHz bila krajnja cifra na klizaču našeg overkloking programa. Nadamo se da će ljudi koji prave CoolBits voditi računa o potencijalima ovakvih kartica u budućnosti, prava je šteta da se ne iskoriste do maksimuma.

Pojava 7600GT je izazvala paniku kod ATI-ja. U tom trenutku nisu imali adekvatan odgovor na nVidia rešenje

Grafičke kartice

Model	ASUS EN7600GT	Sapphire X1800GTO
Monitorski izlaz	2x DVI	2x DVI
Frekvencija GPU-a	560 MHz	520 MHz
Frekvencija memorije	1400 MHz	1000 MHz
Širina memorijske magistrale	128 bit	256 bit
PCI Express standard	16X	16X

jer je za to namenjeni X1600XT bio jednostavno preslab. Tako, samo desetak dana po predstavljanju 7600GT, svetu je obelodanjen novi ATI grafički procesor – X1800GTO. Naravno, u brzini se ne može napraviti ništa suštinski novo pa je i ovde takav slučaj. X1800GTO kartice su opremljene sa R520 čipom koji se do sada mogao naći na X1800XT i X1800XL modelima. Naravno, kako bi bilo vrhunski maloumno prodavati jednu te istu stvar pod različitim imenom, na R520 kod GTO kartica su izvršene sitne, ali bitne modifikacije. Umesto 16 pixel shader jedinica X1800GTO raspolaže samo sa 12. Ova degradacija uz ograničenja u frekvencijama rada čipa i memorije pravi primetnu razliku među ATi proizvodima, a obezbeđuje dovoljno dobre performanse da bi GTO mogao da se nosi sa konkurencijom.

Sapphire kartica je gotovo identična referentnom ATI primerku koji smo mogli videti u testovima na mreži. Zapravo, naše je mišljenje da su kartice iste, a da je neki nesrećni Kinez koji je bio zadužen da rasporedi nalepnice različitih proizvođača napravio grešku. Tako, ispod Sapphire vanzemaljca se nalazi ATI zaštitni znak, Ruby, iz čega se da zaključiti da su sve GTO kartice proizvedene na istom mestu pa samo podeljene partnerima. Da li je jadničak koji je zalepio nalepnicu više prošao bez posledica, nije poznato. Sapphire je čuven po bogatom pakovanju, pa se u zaista lepo dizajniranoj kutiji može naći i DVD sa 5 probnih verzija igara od kojih dve možete aktivirati priloženim kuponima. Pošto je ovaj GTO opremljen sa VIVO čipom, u paket su uključeni i odgovarajući kablovi.

Radne frekvencije su 520 MHz za procesor i 1000 MHz za memoriju uz solidnu overklok marginu od 575 i 1100 MHz. Pošto su svi dosadni tehnički detalji saopšteni, konačno dolazimo do poente ovog teksta, a to su uporedni rezultati GT i GTO-a. U tabeli možete videti da su brojke u test igrama približno iste. Zapravo, Sapphire kartica odnosi pobedu u zahtevnim modovima zbog 256-obitne memorijske magistrale i njene veće propusne moći, dok su razlike sa osnovnim podešavanjima neznatne. Zaključak je da je ATI napravio dostojnog konkurenta nVidia kartici, a i malo više od toga. Informacije koje imamo govore da će sve GTO kartice biti opremljene VIVO čipom, a od individualnih proizvođača zavisi šta još dolazi u paketu. Sapphire je ponudio prilično interesantnu varijantu. Sa druge strane, ASUS se nije preterano "otvorio" niti po pitanju dodatnih mogućnosti, a još manje paketa. To ima svoje pozitivne strane u vidu cene koja u prodavnicama ne prelazi 220€. Sapphire kartica je test primerak, a kada se pojavi u prodaji koštaće najmanje 30-40 evra više. Da li su za nijansu bolje performanse i par mogućnosti više opravdanje za toliku razliku u ceni? Smatramo da nisu i da bi ATI partneri trebalo da učine sasvim mali korak u pravcu povoljnijih uslova kupovine čime bi ovaj rivalski odnos učinili stvarno neizvesnim. Ovako, ASUS EN7600GT je isplativije rešenje.

Nikola Nešović

1280x1024	ASUS EN7600GT	Sapphire X1800GTO
3DMark06 Shader model 2.0	1320	1257
3DMark06 S.M.2.0 FSAA 4x, AF 8X	1201	1266
3DMark06 Shader model 3.0	946	960
3DMark06 S.M.3.0 FSAA 4x, AF 8X	-	700!!!!!!!
3DMark05	5020	5702
3DMark05 FSAA 4X, AF 8X	3889	4879
Doom3	98,5	83,3
Doom3 FSAA 4X, AF 8X	49,2	52,6
FEAR	54	49
F.E.A.R. FSAA 4X, AF 8X	28	35
Call of Duty 2	36,6	43,9
Call of Duty 2 FSAA 4X, AF 8X	28,4	33,4
Half Life 2	92,4	99,1
Half Life 2 FSAA 4X, AF 8X	62,9	70,3
Quake 4	49,4	45,5
Quake 4 FSAA 4X, AF 8X	30,9	29

BENQ FP93GX

Vrhunski igrački monitor

Monitori namenjeni prvenstveno igranju su relativno skoro postali dominantni u marketinškom predstavljanju novih modela poznatih kompanija. Igračkoj populaciji je jako bitno da slika bude apsolutno verna dinamici koju najnoviji FPS zahteva. Par piksela "gore ili dole" ponekad znače mnogo ako je "švaba" previše sa druge strane nišana. Zato je za efikasno tamanjenje zlikovaca potreban monitor što nižeg, odnosno što bržeg odziva slike. Iako su modeli sa 12 ms (milisekundnim) odzivom sasvim zadovoljavajući što se tiče kvaliteta igranja, marketing odeljenja velikih proizvođača su našla "zlatnu koku" za dalju popularizaciju TFT tehnologije među igračima, svakako više nego što se moglo pretpostaviti. Usled toga, veoma je bitno napomenuti da na težištu već neko vreme postoje monitori sa 2 ms odzivom, što je udarna činjenica u reklamama. Međutim, realnost je malo drugačija, pa u praksi stvaran odziv svih 2 ms monitora je oko 6 ms za uobičajenu paletu boja, dok se famozna dvojka odnosi na prikazivanje raspona samo sive (GTG – Gray to gray). Naravno, sve ovo su sitni marketinški trikovi koji pomažu u ukupnoj prezentaciji proizvoda, ali, ukoliko celokupan utisak o proizvodu nije na određenom (visokom) nivou, legendarni grafit "džaba ste krečili" je više nego adekvatna parola. Nismo mesece provodili igrajući WoW, pa da ne znamo šta valja.

Zato, sa BenQ FP93GX monitorom nije bilo previše problema. Uz rizik da budemo previše naklonjeni bez adekvatne podloge, napomenućemo da je BenQ drugi u svetu ponudio monitore sa 2 ms tehnologijom, samo nekoliko dana posle Viewsonic-a i da je to jako bitan faktor koji govori o kvalitetu ove kompanije. Činjenica je da su proizvodi sa BenQ logoom sve više prisutni kod nas uz pristojne cene u odnosu na veoma dobar kvalitet. Zato, testiranje ovog modela je prošlo uz stepen zadovoljstva, pomalo neuobičajen. Generalno smo znali šta da očekujemo, želeli smo da finese što se utiska tiče što pre formiramo u zaokruženu celinu. To uopšte nije bio težak zadatak, a rezultat je pred vama.

Dizajn FP93GX je spartanski klasičan, oštrih crta, sa sivom i teget kao dominirajućim nijansama. Postolje je fiksirano, ne može se vrteti u mestu, položaj ekrana se ne može podešavati visinski, već se samo može modifikovati ugao pod kojim ćete isti posmatrati. Kontrolni tasteri su raspoređeni na donjoj ivici, kratkog su hoda i pomalo tvrdi, mada se na ovo korisnik brzo navikava. Adapter za struju je ugrađen u kućište, što nam se dopada, jer smanjuje gužvu ispod stola. Od priključaka tu su uobičajeni, za kabl za napajanje, a i oba (D-sub i DVI) video konektora.

Softver je realizovan u skladu sa asketskom spoljašnošću što znači da je funkcionalan, ali ne preterano dopadljiv. Tako, uobičajenim mogućnostima podešavanja nedostaju opcije pamćenja korisničkih profila slike ili neki fabrički definisani, kao kod novijih LG modela.

Sve prethodno navedene karakteristike realno ne spadaju u one koje će biti primarne pri odluci o kupovini. Najbitniji faktor je kvalitet slike koji je kod ovog monitora odličan. Odmah po uključivanju primetili smo razliku u kontrastu i jasnoći prikaza u odnosu na redakcijski, pomalo vremešni 12 ms LG 1730S. Iako ova dva modela zbog toga nisu uporediva, veoma je prijatno osetiti tako veliki pomak u kvalitetu slike. Ponekad iritirajuće neravnomerno pozadinsko osvetljenje ovde je veoma skladno, pa se po ivicama ne primećuje bilo kakvo probijanje svetlosti lampe. Za one koji ne vole razne pozadinske slike na desktopu, u koje spada i autor teksta, ovo je veoma značajno jer će crna biti crna. Kontrast BenQ-a je veoma dobar, prelazi između boja su jasno uočljivi i ovaj aspekt slike većina korisnika neće menjati sa fabričkih vrednosti. Mi smo umereno korigovali toplotu boja, uz minimalno pojačavanje kanala crvene, mada se ova potreba za ispravkom može karakterisati kao subjektivna. Zamerka se može uputiti manjem horizonalnom i vertikalnom uglu gledanja (140°/135°) ali to je nešto na šta se mora računati u slučaju monitora sa niskim odzivom. Što se tiče igranja sa ovim "dvomilisekundašem", realnost je apsolutno u skladu sa reklamom. Nemoguće je primetiti bilo kakve duhove i senke prilikom bežanja policiji pri brzini preko 300 km na sat u Need For Speed: Most Wanted, a za pucačine u prvom licu ovaj monitor je savršen. Rezolucija od 1280x1024 tačaka će možda biti premala da bi sva lepota grafički fantastične igre kao što je novi Elder Scrolls: Oblivion došla do izražaja, ali investicija u ekran veće dijagonale ne znači da bi kvalitet igranja ostao na istom nivou. Zapravo, veći monitori u ovom trenutku nemaju ovako nizak odziv i nisu namenjeni profesionalnim igračima, onima sa početka teksta koji beskompromisno tamane jadne Švabe.

Za njih postoji FP93GX i pod tim sloganom se reklamira. Međutim, performanse su takve da je više nego pogodan za bilo kakav vid primene. Ne preporučujemo ga kao ram za slike, ali sve što od monitora današnjice sa 5:4 odnosom strana možete očekivati, ovde se može naći. Nekoliko navedenih mana ne mogu umanjiti povoljan utisak, a ukoliko se u čitavu priču uključi i prilično povoljna cena od oko 300€, eto rešenja za one koji neće ići negde preko leta, a svakako nemaju nameru da isto provedu učeći. Ukoliko bude previše vruće za basket, uključite klimu i bacite se na omiljenu igru. Sati elektronske zabave su pred vama uz fantastičan vizuelni užitak.

Nikola Nešović

Specijalizovane igračke tastature su sve prisutnije na tržištu, što ukazuje na činjenicu da postoji interesovanje za ove proizvode. I dok se većina proizvođača zadovoljava time da standardnu tastaturu malo našminka i nazove je igračkom, Ideazon je napravio potpunu revoluciju na ovom polju. Zboard Gaming keyboard ne samo da nije samo malo restilizovana obična tastatura, već je model koji se može apsolutno prilagoditi specifičnim potrebama igrača.

Best of 2006

ZBOARD GAMING KEYBOARD

Glavna odlika ovog Zboard modela je njegova modularnost, odnosno mogućnost da se prilagodi specifičnim potrebama. U startu ova tastatura dolazi sa seta tastera – jednim standardnim i jednim namenjenim isključivo igranju. Posle instalacije drajvera tastatura će sama reagovati kada promenite set i podesiti odgovarajući raspored. Sama izmena je vrlo laka i intuitivna tako da se vrši u periodu koji se meri sekundama. Kada je u „igračkom" modu na levoj strani se pojavljuju neke od standardnih komandi koje se koriste u, prvenstveno, FPS igrama, dok je ostatak tastature pomeren udesno. Tasteri za kretanje su specijalno oblikovani što poboljšava njihovu funkcionalnost, a i svi koji moraju da budu pri ruci u toku jedne igre su kružnog oblika, tako da ih teže možete promašiti u odsudnim trenucima. Preko priloženog softvera ovim tasterima možete dodeliti posebne funkcije, a ono što je bitno jeste da postoje predefinisane komande za preko 70 današnjih igara, a stalno se pojavljuju nove definicije na Internetu. Super stvarje što sam uređaj prepoznaje softver, odnosno igru koju ste startovali i prilagođava raspored. Pored svoje igračke uloge ova tastatura se može i normalno koristiti, samo je onda način na koji su postavljeni dugmići dosta nepraktičan i ne odgovara dužem radu.

Proizvođač navodi da se taj deo može normalno koristiti za čet i drugu komunikaciju u igri, ali u praksi vam tada standardni tasteri mogu poslužiti samo za neke kratke poruke jer ćete se jako teško navići na to kako su pozicionirani. Kada se koristi standardni set tastera funkcionalnost prilikom kucanja je sasvim zadovoljavajuća, s tim da se nekima možda neće svideti trvdoća tastera, ali to je već stvar ličnih afiniteta. U ovom modu takođe postoje značajna unapređenja koja se koriste preko priloženog softvera, a koja su tu da vam umnogome olakšaju svakodnevni rad. Tu je Padlock funkcija koja kada se aktivira menja ulogu tastera na numeričkoj tastaturi i dodaje pozive na neke od popularnih programa i komandi. Barlock funkcija ima istu ulogu samo kada se radi o funkcijskim tasterima, a sve ove opcije možete i dodatno prilagoditi svojim potrebama preko priloženog softvera. Tu su i dodatni dugmići na samom vrhu tastature koji imaju multimedijalnu ulogu, ali i ulogu pozivanja nekih programa kao što su web browser, email klijent, tekst editor i sl. Dobra stvar je da ove funkcije možete vrlo lako programirati, dovoljno je da uradite nešto i onda da taster koji želite da programirate za tu akciju držite dve sekunde i on će ubuduće raditi upravo to. Treba napomenuti da ova tastatura ima i ugrađena dva USB porta što može odlično poslužiti za povezivanje miševa, game padova i drugih igračkih periferija, ali i sitnica kao što su flash diskovi ili digitalne kamere.

Ono što Zboard Gaming Keyboard čini još zanimljivijim su setovi tastera specijalno prilagođeni različitim igrama, koji se nažalost moraju dokupiti posebno. Tako u zavisnosti od toga šta najviše igrate možete nabaviti set za neke od najpopularnijih igara kao što su Guild Ward Factions, Age of Empires III, Counter-Strike, Doom 3, World of Warcraft, a neprestano se pojavljuju i novi - tako od nedavno postoji i specijalizovan set za nedavno lansiran Battlefied 2142.

Zboard Gaming Keyboard je svakako vanserijski proizvod u kome će svaki pasionirani igrač uživati. Međutim, ukoliko na računaru ozbiljno radite i nešto osim igranja treba dobro razmisliti da li vam se isplati kupovina ovako visoko specijalizovane tastature koja ipak ne može da se meri sa nekim udobnijim modelima koji koštaju značajno manje.

Kontakt: Compdesk, 011/ 3610 104

Best of 2006

Logitech REVOLUCIJA

Na polju miševa se vrlo retko dešava nešto zaista spektakularno i revolucionarno, ali kada se nešto takvo desi obično dolazi iz kompanije Logitech. Pošto su bili prva firma koja je predstavila lasersku tehnologiju senzora, sada su otišli i korak dalje – pokušavaju da promene način na koji koristimo standardni skrol točkić! Pored toga očigleno da je došlo vreme da laserski miševi izađu iz okvira pro-gaminga i da postanu uobičajeni inventar na svakom stolu. U tom duhu nam stiže Logitech Revolution serija.

Logitech Revolution MX je desktop varijanta bežičnog laserskog miša namenjena najrazličitijim grupacijama korisnika, ali prvenstveno onima koji surfuju Internetom i rade u Office aplikacijama. Ono što ga čini interesantnim je najnovije rešenje skrol točkića nazvano MicroGear Precision. Radi se zapravo o točkiću koji je napravljen tako da se može skoro neograničeno okretati uz vrlo malo snage koja je neophodna da se pokrene. U praksi to znači da ćete moći da laganim pokretom prsta pokrenete točkić da bi se on "zaleteo" i nastavio dalje da se okreće po inerciji još neko vreme. Rezultat je da brzo i lako možete preleteti preko nekoliko desetina stranica nekog dokumenta, stotina redova u nekoj spreadsheet tabeli ili brzo otići na samo dno neke Internet stranice. Iako ovakav napredak ne deluje spektakularno na papiru, kada se jednom naviknete na ovu mogućnost, vrlo ćete se teško vratiti

na stari sistem. Omogućeno je i da preko Setpoint drajvera birate da li će točkić imati standardne klikove ili biti potpuno oslobođen trenja, što vrlo pogoduje nekim korisnicima. Treba napomenuti i da, preko priloženog softvera, možete miš optimizovati posebno za različite aplikacije. Od ostalih glavnih karakteristika MX Revolution miša tu je svakako laserski senzor koji omogućava veliku precizonost bez obzira na podlogu, kao i činjenica da je miš bežični. Sam prijemnik je veličine malog USB stika, a njegova instalacija je vrlo lagana i posle samo nekoliko sekundi će ceo proces biti gotov. U paketu se dobija punjač postolje za integrisanu bateriju, vrlo lepog i elegantnog dizajna, a na samom uređaju se nalazi LED indikator stanja baterije. Dizajn miša je vrlo moderan, ali i izrazito ergonomski prilagođen, tako da odlično leži u ruci. Pod palcem vam se nalazi neka vrsta drugog točkića, koji suštinski to i nije. Naime, iako smo sretali ranije miševe koji imaju i horizontalni i

vertikalni skrol, ovde je taj problem rešen tako što se za horizontalno skrolovanje koristi tilt funkcija glavnog točkića. Ovaj pomoćni služi kao takozvano Zoom dugme, preko koga možete uveličavati ili odaljavati različite stvari na vašem ekranu, ili mu jednostavno dodeliti neku drugu funkciju kao što je brzo prebacivanje među aplikacijama. Tu su još i dva standardna forward i back dugmeta, ali i vrlo zanimljivo Search dugme, koje ne samo da će otvoriti vaš omiljeni sajt za pretragu na Internetu, već je dovoljno da označite neku reč na ekranu i posle pritiskanja ovog dugmeta će se ona naći u upitu pretraživača po vašem izboru.

Logitech VX Revolution je u suštini kao mlađi brat MX modela, tačnije ovo je umanjena verzija prilagođena korisnicima notebook računara i njihovim potrebama. Dimenzije su nešto manje, oblik nešto klasičniji, ali je najbitniji deo funkcionalnosti i dalje tu. VX nema punjivu bateriju, već koristi standardnu tipa AA, ali to je i razumljivo s obzirom da verovatno ne želite da uz notebook nosite i punjač za miša. Ono što je zadivljujuće jeste da jedna alkalna baterija može da izdrži čak do 120 dana rada! Na ovom modelu ne postoji drugi točkić već je Zoom dugme izvedeno u vidu slajdera koji pomerate kažiprstom. Naravno da je tu i novi MicroGear Precision točkić, s tom razlikom da postoji specijalni prekidač na donjoj strani miša kojim ga prebacujete iz klik moda u potpuno slobodan hod. Sve ostale funkcije su gotovo identične sa Revolution MX, uz neke dodatke koji će svakako obradovati korisnike notebookova. Naime ovaj miš, kao i neki raniji modeli iz Logitech asortimana, ima mogućnost da se maleni USB risiver ubaci u kućište samog miša tako da ne morate brinuti o nekoliko stvari istovremeno, dovoljno je samo da ga "zapakujete" i stavite samog miša u torbu sa računarom.

Logitech Revolution miševi donose značajno olakšanje u radu sa točkićem, koje će verovatno postati popularno i u miševima narednih generacija, ali donose i još jednu promenu – lasersku tehnologiju iznose van igračke arene i čine je dostupnom najširem krugu korisnika. Imajući to u vidu pred ovim modelima je svakako svetla budućnost, uprkos nešto višoj ceni za naše tržište.

Miloš Hetlerović

NEDOSTIŽNO BRZ

ASUS EN8800GTS

Koliko je svet relativan vidi se i u vrlo preciznom i egzaktnom polju kao što je IT. Mi ćemo u ovom tekstu pomenuti rivalski odnos dve kompanije koje proizvode čipove za grafičke kartice. Pre samo mesec dana AMD Graphic Division poznatiji kao ATi je bio u veoma dobroj poziciji. Imali su najjaču jednoprocesorsku karticu po provoljnoj ceni, veoma jak adut za predstojeće praznike. A onda, dogodio se G80. Zapravo, novi čip iz nVidije nije nešto što je palo sa neba i sve nas iznenadilo. To je projekat čiji je razvoj počeo pre četiri godine, a ono što nas je ostavilo zabezeknute su performance i veliki jaz koji je time stvoren između dva konkurenta.

Geforce G80 je prvi grafički procesor konstruisan po DirectX 10 specifikacijama. U ovom trenutku niko nema koristi od toga, ali Windows Vista je tu, iza ugla i donosi punu podršku za DirectX 10. Do tog trenutka je ostalo malo, 30. januar će doći čim se pošteno otreznimo od novogodišnjih praznika i slava, ali ćemo na igre za ovaj API morati još malo da sačekamo. Do tada, ostaje nam dobri stari XP i mnogo zabavnog softvera za probati na toj platformi. Kako se u tom kontekstu ponašala ASUS kartica na testu sa novim nVidia čedom pročitaćete veoma brzo.

Druga jako bitna osobina G80 je Unified Shader arhitektura. Ne želimo da gnjavimo previše sa suvim tehnikalijama, ali je ovo novost zaista vredna pomena. Do sada GPU se sastojao od određenog broja Pixel Shader jedinica, Vertex procesora, rasterskih operatora itd. U zavisnosti od tipa instrukcija, scene koju treba obrađivati, događalo se da deo čipa sa Pixel Shader-ima radi, dok je ostatak "na pauzi" i obrnuto. To je dovodilo do nedovoljnog iskorišćenja kapaciteta. Iako smo do sada nesmetano uživali u blago ▸

Kontakt: yu.asus.com

Dakle, na G80 i svim budućim Unified Shader čipovima, instrukcije će se izvršavati uz pomoć ravnomerno raspoređenih resursa. Svaki deo US GPU-a može biti ili Pixel ili Vertex jedinica, u zavisnosti od potreba, a svoje osobine vrlo lako može menjati. To dovodi do racionalnijeg iskorišćenja i naravno većih performansi.

Kartice sa G80 čipom stižu u dve varijante. Jača je 8800GTX, a mi smo na testu imali neznatno slabiju, 8800GTS. Razlike među njima postoje i jasno su definisane. GTX na raspolaganju ima 128 Unified Shader procesora koje je nVidia "krstila" sa Streaming Processors. Konstrukcijski, rado se o jednostavnim rešenjima koja svoju snagu pokazuju u zajedničkom radu. Pored njih, u GTX su prisutne i teksturne jedinice, njih 32 i na kraju, 24 rasterska operatora koji šalju obrađene, "gotove" piksele ka video izlazu. Uz čip svakako treba računati i na memoriju koje ovde ima do sada neviđenih 768 MB i to na memorijskoj magistrali od 384 bita! Frekvencije rada su nešto drugačije postavljene, pa Streaming procesori rade na 1350 MHz, ostatak čipa na 575 MHz, a memorija na 1800 MHz. GTS kartica je oslabljena u svakom od navedenih aspekata. Poseduje 96 Streaming procesora, 24 teksturne jedinice, 18 ROP-ova, 640 MB memorije na 320-bitnoj magistrali. Streaming procesori rade na 1200 MHz, ostatak GPU-a na 500 MHz, a memorija na 1600. Iako ovako suvoparni podaci možda mogu zbuniti, smatrali smo da je važno znati šta čini razliku između dve neverovatno brze kartice, najbrže na svetu u ovom trenutku.

Konkretan primerak na testu je napravio ASUS. Tačnije, ova kompanija je zadužena za sve 8800 kartice, tako da, ukoliko se sretnete sa modelima nekog drugog proizvođača, pogledajte ispod nalepnice i videćete ASUS logo. To govori o intenzitetu saradnje nVidije i ove kompanije.

Karticom dominira masivan rashladni sistem sa velikim ventilatorom postavljenim na zadnji kraj. Budući da se radi o grafičkom procesoru sa preko 600 miliona tranzistora, aluminijumsko rashladno telo sa debelim toplotnim cevima je neophodno, ali zauzima dva slota u kućištu. Bez obzira na veliku potrošnju i potrebu za efikasnim hlađenjem, sve je sjajno izvedeno, pa je GTS u radu nečujan. Obzirom na takvu konstrukciju, malo se može videti od ploče koja čini karticu. Sa zadnje strane se nazire 12 memorijskih modula, nekoliko kondenzatora i to je to. Od priključaka, tu su dva DVI-I, što se podrazumeva, a postoji i HDCP podrška. Tehnologija video reprodukcije koja je podržana je Pure Video HD, i predstavlja napredak okrenut ka Blue Ray i HD-DVD medijima. Pakovanje je uobičajeno za najjače ASUS kartice, pa se u kutiji mogu naći potrebni kablovi, novi Ghost Recon, GTI Racing, ali i kompletna verzija 3Dmark06.

U ovom testu ostaćete uskraćeni za tabelu sa rezultatima. Razlog za to je prost i leži u činjenici da smo na raspolaganju imali samo jednojezgarni Athlon64 i gigabajt memorije. Druga stavka se još i može tolerisati, ali bez Dual Core procesora nije pametno testirati niti posedovati ovu karticu jer će jednostavno biti ugušena nedovoljnom procesorskom snagom. Takođe, racionalno sa aspekta stepena ugođaja je da imate što veći monitor sa rezolucijom od 1600 x 1400 piksela ili više. Ovo je kartica koja bi trebalo da se koristi do krajnjih granica, a one su daleko iznad današnjeg proseka.

Za kraj, bespredmetno je govoriti o novcu. Ovaj uslovno rečeno slabiji 8800 model ima preporučenu cenu od 450$, dok GTX ide oko kote 600. To je više nego pristupačno za ono što ove kartice nude, mada je zaista nebitno vršiti procenu sa te strane u ovom trenutku. nVidia je napravila korak od sedam milja i pitanje je da li će Radeon R600 imati šta da traži u ovoj maratonskoj trci.

ASUS 7950GT i 7900GS TOP

Best of 2006

Brzo i frizirano

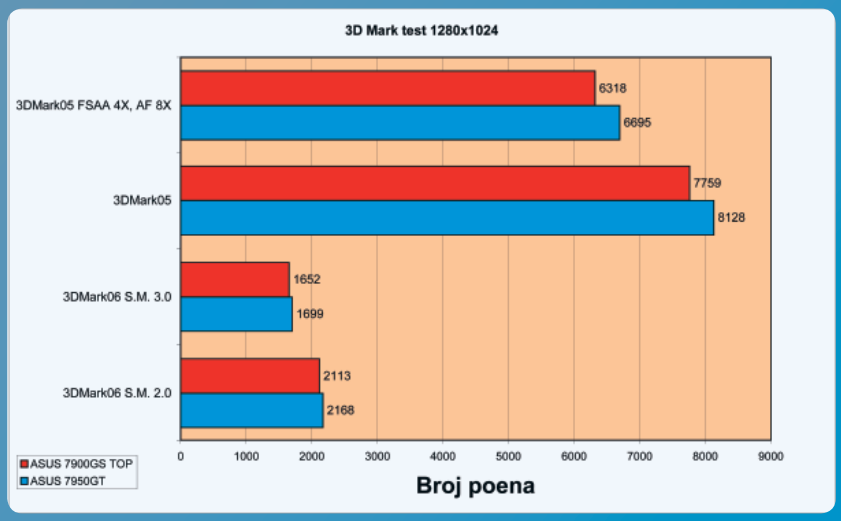
Uobičajen način razmišljanja prosečnog kupca grafičkih kartica kod nas bi izgledao otprilike ovako: “Neka bude dobra slika i što jeftinije. Hoću da pogledam po koji film, a i da kupim usisivač. Ako mali bude hteo da se igra, neka se zanima sa kartama.”. Na sreću postoje i oni koji su okrenuti pravom gejmingu, većina vas koji čitate magazin Play!, i za vas je ASUS ovog meseca spremio dve veoma zanimljive kartice. Geforce 7950GT i 7900GS su tek pre nekoliko nedelja predstavljene svetu, a opet, evo ih na testu. Da stvar bude zanimljivija, 7900GS je u TOP izdanju, onako kako ASUS zamišlja fabrički overklokovane grafičke karte. ▸

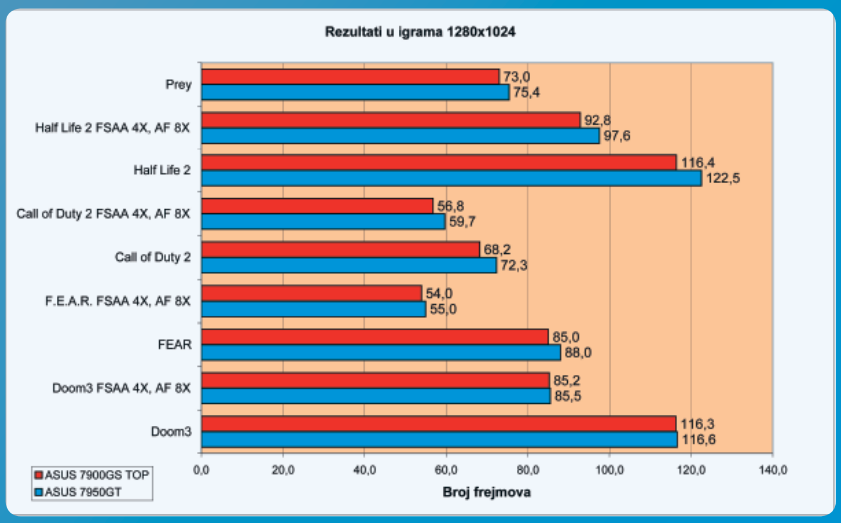
PLAY! GOLDEN AWARD

Želimo odmah nešto da razjasnimo: Ove kartice se fizički ne razlikuju. Dobro, ako pod razlikom podrazumevate nalepnice sa serijskim brojevima, pogrešili smo. Tako, za obe možemo reći da imaju relativno mali hladnjak sa bakarnim profilom većeg proreda koji na prvi pogled ne uliva preterano poverenje. Shodno minimalističkom pristupu kod hlađenja, memorija je ostavljena otkrivena. Ostalo spolja gledano je uobičajeno. Tu su dva DVI priključka, konektor za obavezno dodatno napajanje (ukoliko ga ne priključite, nema igranja, ali će u 2D modu sve raditi normalno) i tv izlaz. Kod 7950GT je prisutan HDCP, pa je, kao i Radeon X1950PRO, ova kartica potpuno spremna za HD reprodukciju u Windows Visti. Propratni paket je prilično ekskluzivan i u skladu sa ASUS renomeom. Tako, pored kablova drajvera i već uobičajene torbice za diskove, u kutijama obe kartice naćićete po kopiju novog Ghost Recon-a sa podnaslovom Advanced Warfighter.

Glavnu reč ovde vodi G71 grafički čip i predstavlja bitnu razliku između modela, iako je prisutan kod oba. Radi se o GPU koji smo prethodno sretali kod pripadnika 7900 serije i shodno svojoj odlično dizajniranoj arhitekturi i mogućnostima da radi na visokim frekvencijama, srećemo ga i ovde. Kod 7900GT on raspolaže sa 24 piksel i 8 verteks šejder jedinica i radi na 550 MHz. Naglašavamo da je ovaj model promovisan da nasledi i na neki način unapredi 7900GT u istom cenovnom rangu. Taj cilj je postignut sa dodatkom 256 MB memorije više, pa novi GT raspolaže sa 512 MB DDR3 koja radi na visokih 1400 MHz. Nije neuobičajeno da se kod nVidia kartica veoma lako dostignu primetno veće brzine rada, a sa ASUS-om kao proizvođačem, to je svakako očekivano. Zato, u momentu kada smo dostigli 640 MHz i 1620 MHz za čip i memoriju, bili smo iznenađeni, ali ne preterano.

Druga kartica na tom polju briljira gotovo čim se izvadi iz kutije. Po instalaciji drajvera lako se da utvrditi da je TOP zapravo





artiljerijska barža. Radi brže u odnosu na referentni GS model i to primetno. nVidia svoje kartice "drži" na 450 MHz i 1320 MHz, dok je ASUS bio vredan i počastio nas sa mnogo više. Memorija radi na 1440 MHz, dok čip "svira" na impozantnih 590 MHz. Svemu tome naravno nema kraja, pa smo mi, radoznali i dokoni želeli još i zaustavili se na 620/1590 MHz. Iz navedenog se vidi da su kartice slične i još po nečemu. Sa druge strane, bitna razlika se ogleda u količini memorije koje ovde ima 256 MB DDR3 i u "jačini" GPU-a. Kod 7900GS TOP on radi sa 20 piksel i 7 verteks šejder procesora i time je neznatno, ali merljivo slabiji.

U praksi, kartice su se pokazale sjajno. U tabeli sa rezultatima možete videti ono što smo naveli u prethodnim redovima. 7950GT je brži, ne toliko koliko bi trebalo da bude, ali jeste. Njegov direktni konkurent je ATi X1900XT sa 256 MB memorije i u njihovom duelu se postavlja pitanje dostupnosti za kupovinu. Već neko vreme unazad ATi izbacuje kartice čiji primerci dođu samo do nas novinara, a opipljivije primerke retko ko može da "dohvati". Da li to ima veze konkretno sa ATi-jem, njihovim

Model	ASUS 7950GT	ASUS 7900GS TOP
Frekvencija GPU-a	550 MHz	590 MHz
Frekvencija memorije	1400 MHz	1440 MHz

proizvođačima ili su naši distributeri pomalo "lenji", ne znamo. Bitno je da 7950GT možete kupiti po ceni od oko 320 € dok za X1900XT nismo sigurni.

7900GS TOP je specifična kartica. Običnom GS-u rival je u ovom broju predstavljeni X1950PRO. U tom tekstu konstatovali smo da u duelu ove dve kartice na fabričkim frekvencijama rada rezultati bivaju prilično u istom nivou. GS TOP je jako ubrzan i time su performanse primetno bolje. To sa sobom nosi cenu koja u mnogome prekoračuje granicu od oko 200€ pa možemo konstatovati da na ovom testu nemamo reper za nju. Radi se o zaista sjajnoj kartici, pravom pripadniku TOP serije koja je već godinama unazad kod nas sinonim overklokinga. Sa tog aspekta dodeljujemo joj Golden Award, zaslužuje je.

Nikola Nešović

	ASUS 7950GT	ASUS 7900GS TOP
3DMark06 S.M. 2.0	2168	2113
3DMark06 S.M. 3.0	1699	1652
3DMark05	8128	7759
3DMark05 FSAA 4X, AF 8X	6695	6318
Doom3	116,6	116,3
Doom3 FSAA 4X, AF 8X	85,5	85,2
FEAR	88,0	85,0
F.E.A.R. FSAA 4X, AF 8X	55,0	54,0
Call of Duty 2	72,3	68,2
Call of Duty 2 FSAA 4X, AF 8X	59,7	56,8
Half Life 2	122,5	116,4
Half Life 2 FSAA 4X, AF 8X	97,6	92,8
Prey	75,4	73,0
Prey FSAA 4X, AF 8X	58,1	56,5
Catalyst 6.10		

Test konfiguracija:
Athlon 64 3000+ @ 2.4 GHz
ASUS A8N-E
2x512 MB Infineon DDR 400
Western Digital 3200JS SATA2
Forceware 96.89 beta
Catalyst 6.10

KLAN RUR
www.klanrur.co.yu